

AÑO XV – TERCERA ÉPOCA – Número 59 - www.hobbypress.es/MICROMANIA
INCLUYE 2 CD-ROM
EXTRA
Micromanía
Sólo para adictos
795 PTAS/4,77€
PUNTO DE MIRA
Age of Empires II
El nuevo rey de la estrategia ha llegado
PREVIEW
Dracula: Resurrección
Especial
PÓSTER DESPLEGABLE
PATAS ARRIBA
Space Clash
Todas las claves para sobrevivir al enemigo alienígena
AVANCE ESPECIAL
Ground Control y Republic
Descubre todos los secretos de dos títulos revolucionarios
PREVIEW
Imperium Galactica 2
Caos en el universo
MESSIAH
Cara de ángel, acción infernal
HOBBY PRESS
8 424094 820313 00059



Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela

Filmación
Constantino Fernández, Enrique García

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor

On Line
Lina Álvarez, Luis A. González, David E. García, Eva García

CD-ROM
Pablo Aguilar, Rafael Tarancón

Secretaria de Redacción
Laura González

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)

Colaboradores
F. Herrera, C. Sánchez, J. A. Pascual, S. Erice, R. Rueda, Ventura y Nieto, G. de Cárcer, E. Bellón, C. Plata, M. Tejedor

Edita



Director General
Robert Sandmann

Editora del Área Informática
Mamen Perera

Directores de División
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo De la Cruz

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot. Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta
28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCIA: **Rafael Marín Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lucar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta
28020 - Madrid
Tel. Redacción 902 11 13 15
Fax: 902151798
Suscripciones
Tel.: 902 120341/2
Fax 902120447

Distribución **DISPAÑA, S.L.S. en C.**
Tel. 91 417 95 30
Norte de Sudamérica y área de Caribe.
ADEA-Madrid - Tel. 916362020

Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km 11.200
28022 Madrid Tel. 91 747 33 33

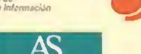
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

4 [ÚLTIMA HORA]

Las noticias más calientes sobre lo más nuevo en el mundo del software de entretenimiento.

18 [AVANCE ESPECIAL]

REPUBLIC



Una joven compañía, Elixir Studios, tiene entre manos el desarrollo de una de las tecnologías más impactantes de los últimos años, y un diseño de lo más explosivo para un juego de estrategia que puede romper moldes.

22 [AVANCE ESPECIAL]

RALLY MASTERS

Uno de los bombazos para el año entrante. Tocando de lleno el género de los rallies de una manera, cuando menos, espectacular, este título de Infogrames nos permitirá participar en el rally de Gran Canaria contra los pilotos más experimentados.

26 [AVANCE ESPECIAL]

GROUND CONTROL

Se trata de los primeros juegos de estrategia tridimensional que hará entrada por la puerta grande el próximo año. La excepcional sensación de combate real y una ambientación futurista dejan entrever un juego que dará mucho que hablar.



40 [REPORTAJE]

BUNGIE

En estas páginas os mostramos los entresijos de los últimos productos de Bungie: «Oni» y «Halo». Dos juegos de acción de ambientación futurista, que se desmarcan de la tónica actual del género.

45 [PREVIEWS]

52 [PREVIEW]

Ser un querubín no tiene por qué ser sinónimo de tener un corazón puro. Así lo demuestra Bob, el simpático niño alado, protagonista de «Messiah», la última y más esperada producción de Shiny que ahora sí que se puede decir que es un hecho palpable, y espectacular como pocos.



MESSIAH

Editorial

Lo bueno se hace esperar

Estamos, por suerte o por desgracia, inmersos en un sector bastante peculiar, cuya vertiginosa evolución puede provocar mareos. Por eso, más de una vez hemos encontrado anuncios sobre determinadas tecnologías, o juegos, que se han presentado con excesiva antelación en, quizás, una demostración de sobrado optimismo, quizá con la justificación de demostrar que alguien ha sido el primero en alcanzar ciertas metas. Eso ocurrió con el protagonista de nuestra portada de este mes, la última del año que se nos va: «Messiah». Pero es posible que muchos recordéis que tan privilegiado espacio ya fue ocupado por la producción de Shiny, hace bastantes meses. ¿La razón? El optimismo excesivo. Cuando Shiny accedió a conceder la exclusiva de «Messiah» a Micromanía por primera vez, sus planes, con sólo seis meses de desarrollo a sus espaldas, era que el juego apareciera tres meses después. También aquí nos dejamos invadir por el optimismo y creímos que la compañía sería capaz de hacerlo, habida cuenta de que vimos el juego en Estados Unidos y ya era algo impresionante. Pero el tiempo ha pasado. Y no perdona. Entonces, ¿qué justificación tiene una nueva portada para algo ya conocido? Tan sólo que lo bueno se hace esperar. Porque estamos ante un juego realmente explosivo. Si recordáis «MDK», os haréis una idea de a qué nos referimos. Pero la evolución continúa su curso, y muchos más juegos se harán esperar, en los próximos meses: «Republic», «Oni», «Halo», «Ground Control»... Por suerte, o por desgracia, aquí tenéis ya información de todos.

La Redacción

«Baldur's Gate 2» ya tiene web



La secuela de uno de los juegos de rol más aclamados de los últimos tiempos ya está en marcha, y buena prueba de ello es que ya se pueden ver algunas imágenes y comentarios en una página web recién estrenada: http://web1.interplay.com/bgate2/.
Lo primero que vemos es un mensaje de Chris Parker y Ben Smedstad, desarrolladores del título, en el que puede leerse: "Black Isle Studios y BioWare se enorgullecen en anunciar el desarrollo de «Baldur's Gate 2: Shadows of Amn». Llevamos algún tiempo trabajando en este título. Como probablemente imagináis, estamos encantados de poder mostraros el próximo eslabón de la saga «Baldur's Gate»."
Por el momento no hay ninguna fecha de salida confirmada.

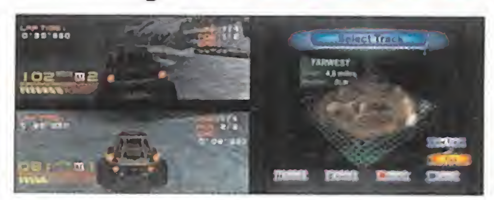
Nos Mudamos

Hobby Press en pleno, y vuestra revista favorita, en particular, se muda de oficinas. Dejamos nuestra dirección habitual, en San Sebastián de los Reyes, para trasladarnos a Madrid, en el edificio donde Axel Springer tiene sus oficinas. A partir de este mismo mes, podréis encontrarnos muy cerquita del Paseo de la Castellana, en la calle Pedro Teixeira, 8. Si tenéis alguna duda, comprobad el staff de la revista que tenéis entre las manos.

Sony se acerca al PC con PlayStation

En la pasada edición del Comdex celebrada en Las Vegas, Nobuyuki, presidente de Sony, reveló las futuras pretensiones de la firma con su consola. Según sus palabras, con PlayStation 2 buscan abarcar bajo un único aparato funciones para juegos, capacidades similares a las del PC y de reproducción musical y de vídeo. Para potenciar su lanzamiento Sony planea la puesta en marcha de 250 títulos, desde la salida de la plataforma en Marzo del 2000 hasta finales del 2001. Aunque no hay referencias explícitas, impresoras, escáneres, conexión a Internet y fuentes de sonido, cámaras y vídeos digitales, entre otros, serán elementos que podrán conectarse directamente a la consola.

kalisto sigue con Dreamcast



El proyecto de la compañía gala que hasta ahora se venía conociendo con el nombre de «Xleration», cambia drásticamente de estilo e incluso de título. «4 Wheel Thunder», que parece será el nombre definitivo del juego, pasa de la velocidad pura con vehículos deportivos, a la oferta de "pick ups", y circuitos en los que la habilidad y los obstáculos se unen al objetivo final de ser más rápido que nuestros competidores.
De momento, Kalisto no ha anunciado cuando estará disponible el juego.

Acción futurista





Ares Multimedia distribuye desde Octubre «B Hunter» en nuestro país. El juego, desarrollado por Midas e Interactive Vision es un arcade futurista en el que manejamos distintos tipos de naves en entornos urbanos. Nuestra misión: combatir el crimen a lo largo de 40 niveles, en el papel de un cazarrecompensas. Acción continua y trepidante es la principal credencial de «B Hunter».

Periféricos navideños para Dreamcast

Las compañías de software y hardware siguen trabajando a marchas forzadas con el objetivo de hacer de Dreamcast una de las plataformas más completas y competitivas del mercado.
El mes de Diciembre, la división japonesa de Sega va a poner en marcha tres nuevos periféricos con los que atender la actual demanda. El día 9 se comercializará el "Twin Stick", diseñado especialmente para el título «Virtual On. Oratorio Tangram», y el "Battle Cable", que facilitará las partidas entre dos consolas.
A mediados de mes, se podrán adquirir los "Millenium 2000 DC Controllers", mandos transparentes en 4 colores (verde claro, rosa, gris y azul).

Infogrames compra GT

Infogrames ha dado el paso definitivo para adquirir GT Interactive. El fabricante y distribuidor francés ha realizado una oferta de $135 (unos 22 000 millones de pesetas) para hacerse con el editor norteamericano y sus estudios de desarrollo, incluyendo Humongous, Reflections, Cavedog y Wizardworks.

Auténticos chollos

Daily Price es el nombre de una cadena de tiendas que está en plena expansión en nuestro país, y orienta sus objetivos hacia la compra y venta de CD, DVD, y juegos de ordenador y consola. Por tratarse de una oferta que, muchas veces, abarca productos de segunda mano, es más que factible encontrar disponibles multitud de novedades a precios más que asequibles. Toda una oportunidad que no debéis pasar por alto, si necesitáis completar vuestra colección, y no sólo de videojuegos.



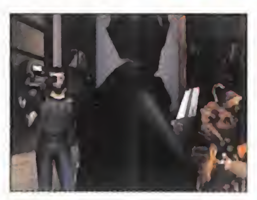
Memoria sin límites para Dreamcast

Si el VM (Visual Memory) de Dreamcast poseía capacidad para almacenar datos y el disfrute de minijuegos, el denominado Nexus 4 Meg Memory va a revolucionar el mundo de Sega. Este periférico multiplica por cuatro los doscientos bloques de memoria del actual VM que, además, se ofrecen sin ningún tipo de compresión. A través de un puerto y por medio de un único cable podrá conectarse la tarjeta al PC y, de esta forma, enviar datos desde la consola al terminal informático. Por otro lado, un sencillo programa permite enviar desde el ordenador la información salvada desde Dreamcast a los diferentes sitios web, o su envío vía e-mail. Nexus se ha encargado de elaborar este producto que incrementará las posibilidades de bajarse juegos y demos desde la red.

Dolphin, más barata que Playstation 2

Yamauchi, presidente de Nintendo, ha reiterado en medios japoneses la intención de lanzar al mercado Nintendo Dolphin a un precio final bastante más reducido que el de la futura plataforma de Sony.
En total se prevé que el importe total de la máquina de Nintendo ascenderá a unos 380 dólares americanos. Respecto a su fecha de lanzamiento se confirma que será el período navideño del año 2000 cuando la consola salga a la luz.

El infierno **se retrasa**





Devil Inside», el prometedor proyecto de Gamesquad para Cryo, que combina acción 3D y aventura en un ambiente terrorífico, sufrirá un retraso de varios meses en su lanzamiento debido a las modificaciones que el equipo está realizando en el juego. Al parecer, Gamesquad quiere depurar al máximo no sólo la tecnología que utiliza «Devil Inside», sino gran parte del diseño de la acción. El título es uno de los más importantes lanzamientos de Cryo para la próxima temporada, y quieren tenerlo todo bien atado para mayor satisfacción del usuario, en niveles de calidad global.

Nintendo apuesta por **las navidades**

Es bien sabido que el mercado de los videojuegos adquiere su máxima expresión en el período navideño, elemento que ha aprovechado Nintendo para poner en marcha un pack especial de N64. Una consola transparente, tras las versiones azul y roja, con tonos negros, junto al 64 DD y su kit, más la suscripción gratuita a Internet a través de Randnet es la oferta para estas próximas vacaciones en EE.UU. Aprovechando el anuncio se ha confirmado Navidades del 2000 como fecha para Dolphin.

La comisión de comercio investiga a **Sega**

La Comisión japonesa de comercio equitativo se encuentra investigando presuntas irregularidades mercantiles cometidas por Sega. Al parecer, la ostensible bajada de precios de Dreamcast en Japón ha hecho pensar a las autoridades que el objetivo final era el control monopolístico del mercado del hardware y software de la industria de los videojuegos. Algo parecido le ocurrió hace unos años a Nintendo con su NES. De momento, Sega no ha realizado ningún tipo de aclaración en este sentido.

Sigue **vivo**

3d Realms y GT Interactive han enviado a la prensa especializada un puñado de nuevas pantallas de «Duke Nukem Forever», que ya demuestran un avanzado grado de desarrollo. La intención de las compañías es, sobre todo, confirmar que el esperadísimo juego continúa con su desarrollo, acallando todos los rumores sobre una posible cancelación del mismo. Los múltiples cambios de engine y diseño que el juego venía sufriendo han sido los responsables de los retrasos acumulados de manera continua pero, como se puede comprobar, Duke está vivo y coleando.






Gana el campeonato

«Grand Prix World» es el título del nuevo proyecto de Hasbro y Microprose que aborda, una vez más, el mundo del motor y la Fórmula 1, aunque desde la perspectiva del constructor. El juego es un manager que muestra los entresijos del gran circo de la F1, y que nos ofrecerá la posibilidad de controlar hasta el mínimo detalle todos los aspectos relacionados con la competición automovilística, al máximo nivel.







Sonic Adventure a través de Internet

Sega y la proveedora de la conexión a Internet para Dreamcast en USA, AT&T, se encuentran potenciando los juegos online por mediación de diferentes concursos. De hecho, a través del denominado «Sonic 2 K Contest» los usuarios de la plataforma podrán competir por ser los mejores en las siguientes pruebas: "The Time Attack" (gana el mejor tiempo), "The Score Attack" (vence el jugador con mayor puntuación), "The Fish Weight" (se impone el que pesca el pez más pesado) y "Twinkle Circuits" (competición de coches contra el cronómetro). Las marcas se introducirán en la red y la competición, que se realizará en tres semanas entre el 15 de Octubre y el 14 de Enero del 2000, servirá para establecer los mejores competidores en Dreamcast.





Terror y lucha

Crave anuncia el desarrollo de «Galerians», para PlayStation, un título que parte de una temática muy similar a la de «Resident Evil», aunque combina un diseño de acción muy peculiar, mezclando el conocido estilo de las aventuras de Capcom con una serie de escenas de lucha. Aunque aún no se dispone de confirmación sobre la posible fecha de lanzamiento del juego, se espera que «Galerians» esté disponible en los primeros meses del próximo año.

Cifras astronómicas para preparar el lanzamiento de Dolphin

Según el vicepresidente de marketing de la firma japonesa Nintendo, George Harrison, se destinarán unos 250 millones de dólares a la campaña publicitaria y al desarrollo de productos de la futura plataforma Nintendo Dolphin. En relación a estas cifras, Sega destinó "únicamente" 100 millones en el momento del lanzamiento de Dreamcast.

Dream Animator también para USA

Cuando a mediados de Octubre surgió el programa de Sega denominado «Dream Animator», que permite la creación a los usuarios de sus propias animaciones, en soporte Dreamcast, éste sólo soportaba las consolas japonesas. Ahora, la firma Levelsix ha sido la encargada de adaptar el software a los sistemas americanos; para ello ha incluido un cambio en los códigos internos, ofreciendo los contenidos íntegramente en inglés. Por contra, únicamente aquellos que tengan la Tarjeta de Memoria 4X de Dreamcast podrán descargar los juegos existentes debido a que éstos son transferidos desde el ordenador a la tarjeta por medio de un cable especial. En la siguiente dirección se puede obtener más información sobre el tema, mientras se espera que el software se adapte también al sistema PAL europeo, además de ofrecer el software original:
http://www.levelsix.com/vmuanimations.htm





Más y más coches

Sega anuncia que el próximo año estará disponible un nuevo título de coches para Dreamcast. El juego llevará por nombre «Sega GT Homologation Special», y nos trasladará a una trepidante competición de prototipos, en un estilo predominantemente arcade. «Sega GT» está siendo desarrollado en Japón y su aspecto, a tener de las imágenes distribuidas por la compañía, es de lo más atractivo.

Suscríbete a nuestra lista de noticias

Micromanía On Line da un paso más en su afán por ofrecer contenidos interesantes para sus usuarios y brinda la oportunidad de suscribirse a una lista de correo en la que todas las semanas se enviarán por correo electrónico las noticias más relevantes sobre el mundo del software. De igual manera, pero una vez al mes, se hacen llegar los contenidos que podréis encontrar en la revista. Simplemente id a:
http://www.hobbypress.es/MICROMANIA/LISTACORREO/listacorreo.html

La más avanzada tecnología

Guillemot ha comenzado a distribuir el primer hardware para pruebas de la que será la versión DDR de su explosiva nueva tarjeta gráfica, 3D Prophet. Se espera que esta versión llegue, incluso, a duplicar la velocidad de acceso a memoria que la versión básica de 3D Prophet ofrece, aunque aparecerá a un precio mayor.
Por otro lado, Guillemot también anuncia la disponibilidad de su Dual Analog Gamepad, uno de los periféricos más completos para PC, en el campo de los mandos de control, construido con una robustez digna de todo elogio.


Traducido y Doblado al Castellano
Tú lo construyes. Tú lo disfrutas.
theme PARK WORLD
BULLFROG
PRODUCTIONS LTD
Crear el Theme Park perfecto en tu PC no podía ser más fácil.
www.themeparkworld.com
PC CD
www.electronicarts.es
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid España Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
© 1999 Electronic Arts Inc. ThemePark, Bullfrog y el logo de Bullfrog son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en EE.UU y/o otros países. Todos los derechos reservados. Bullfrog Productions Ltd.

Hobby Press estuvo allí

Acabó la última edición del SIMO y Hobbypress, una vez más, se desmarcó con uno de los stands que más visitas recibieron por parte de todos los visitantes al evento. Micromanía, junto al resto de revistas de la editorial, Hobby Consolas, Nintendo Acción, Computer Hoy, PC Manía, Playmanía, Netmanía, etc. marcó una referencia para el público asistente, en lo que concierne a videojuegos y entretenimiento, en general. Todo un éxito.





Sony y Sun Microsystems unen sus tecnologías

Sony continúa con su proceso de investigación tecnológica de cara al desarrollo de PlayStation 2. A través de un acuerdo con Sun Microsystems, esta firma será la encargada de elaborar el software que facilite la conexión a Internet de la futura plataforma de Sony. Ambas empresas pretenden ofrecer una navegación por la red con tecnologías que faculten el trabajo desde el propio domicilio, por lo cual aprovecharán los avances realizados en este sentido por Sun.

El futuro pasa, según los dirigentes de estas compañías, por ofertar un único elemento que permita tanto conectarse a la red, como la difusión del comercio electrónico y el desarrollo de los juegos online.

Indy, ¿dónde estas?

Parece que los retrasos,con la campaña de Navidad encima, como quien dice, se están convirtiendo en algo más que la tónica habitual en nuestro mercado. El último de la larga lista es «Indiana Jones & the Infernal Machine». Sin confirmarse de manera oficial aún si el juego va a sufrir, o no, algún retraso, los rumores apuntan a que este título podría aparecer, finalmente, el próximo año, ante la ausencia de versiones beta en la actualidad. LucasArts no ha querido desmentir estos rumores, pero parece que la cosa va en serio.

Al menos, aunque tarde, tendremos la satisfacción de escuchar a Indy con la voz del actor que suele doblar a Harrison Ford en el cine.





TV especial para PlayStation

Tanto la nueva plataforma de Sony, como su precedente en el mercado, se van a beneficiar de la construcción de un aparato de televisión específico, para adaptar las características de sus respectivos videojuegos. Pantalla de 15 pulgadas, puerto de memoria, VGA y capacidad de admisión de cualquiera de los periféricos de PSX son las características de una TV, que también acepta los demás sistemas de consolas. Su precio será de cerca de 1.400 dólares (aproximadamente 220.000 pesetas).

Codemasters vino a Madrid

Guy Wilday, como productor de «Colin McRae Rally 2», vino a Madrid hace escasas fechas para mostrar el estado actual de desarrollo del esperado juego, aunque únicamente en su versión PlayStation. Aunque el título aún tiene bastantes meses por delante, lo que Wilday enseñó a la prensa española deja bien a las claras que esta segunda parte del exitoso título de Codemasters, va a dejar pequeño en todo a su antecesor.

Por otro lado, Codemasters también presentó «Micromaniacs», la modernizada adaptación de la idea original de «Micro Machines», que cambia los mini bólidos por personajes de apariencia humana, pero con la misma filosofía de juego.





Confirmado «The Blair Witch Project»

Los rumores que se sucedían sobre las posibilidades de que «The Blair Witch Project» fuese adaptada para un videojuego se han confirmado. Gathering of Developers (GOD) serán los encargados del desarrollo de lo que se espera sea un terrorífico juego, y también se conoce ya que el motor utilizado será el de «Nocturne».

Por lo poco que se sabe, el acuerdo parece que va más enfocado a la producción de varios videojuegos con la película como fondo. Aún no se sabe el número de ellos ni el argumento, pero el primero en llegar lo hará a finales del 2000.

Namco vs. Konami

Los dos colosos del software de entretenimiento japonés se están viendo envueltos en una agria disputa por una lucha de patentes. Namco ha demandado judicialmente, en el distrito de Tokio, a Konami en virtud de una supuesta usurpación de software. En un principio, Konami ha incluido en uno de sus últimos títulos sobre béisbol un mini juego que Namco tenía patentado desde 1998 en el «Guitar Jam». De momento la palabra la tienen los tribunales de justicia nipones, que una vez más tendrán que decidir el nuevo contencioso entre las dos compañías.

Lo último en periféricos Dreamcast

Sega continúa ampliando el repertorio de accesorios para Dreamcast. Ultimate Video Game Accesories ha sido la compañía encargada de poner a la venta el denominado "Dual Dream", que permite la transmisión y copia de datos entre varias VM sin necesidad de que haya una Dreamcast por medio. Además, este sistema permite "bajarse" datos de Internet e incluso su envío en forma de e-mail. Por otro lado, se está comercializando la tarjeta Dream Drive que multiplica por 4 la capacidad de la VM.

«Final Fantasy» para Playstation 2

Aunque la noticia no ha podido ser confirmada por ningún miembro oficial de Sony, ciertos rumores apuntan a la más que probable edición de una muestra de las 8 series de «Final Fantasy» para PlayStation 2. En un principio, Square sería la encargada de elaborar el software, que finalmente saldría al mercado en forma de 2 DVD. El próximo mes de Enero, en la muestra "Square Millenium", seguramente se hará efectiva -o no- la veracidad de estos rumores surgidos en los últimos días.



Entre el amor y el odio hay un paso,



y un mandoble, y una llave, y una patada, y un golpe de nunchakus...







De otra manera, una relación como la vuestra podría resultar demasiado empalagosa. 19 guerreros con más de 100 movimientos distintos cada uno. Escenarios hiperrealistas en 3D. Movimientos de 360°. Espectaculares efectos de luz y de sonido. ¿Qué más necesitas para creer en el amor?

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492





Entra en el nuevo milenio con Juegos & Cía




Si quieres felicitar a tus amigos y desearles lo mejor para el 2000, qué mejor manera de hacerlo que con un detalle original: envíales una de las postales navideñas que encontrarás este mes en Juegos & Cía. Tus personajes favoritos de los videojuegos llegan a casa, como el turrón, por Navidad. A la venta desde el 15 de Noviembre tu nueva revista de juegos por sólo 350 ptas, con información de todos tus videojuegos favoritos.



Ya es Navidad en Hobby Consolas

Porque el número de Diciembre estará lleno de regalos y sorpresas. Para empezar, nada menos que 212 páginas con todas las novedades, preestrenos y noticias del momento, con especial mención para las tres nuevas versiones de «Resident Evil», concursos y las 6 páginas del manga ganador de la nueva edición del concurso Mangas & Videogames. Pero además por sólo 795 pts tendréis dos nuevos capítulos de «Dragon Ball», un estupendo vídeo con todas las novedades para Dreamcast y el segundo suplemento de lo que será la revista oficial de la nueva consola de Sega. ¿Se puede pedir más ?

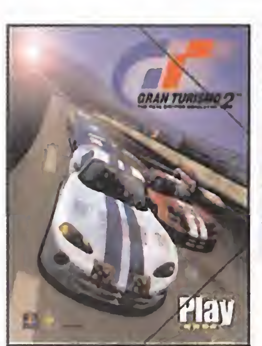
Decora tu Nintendo 64 y Game boy color con los juegos de moda

En el número de diciembre de Nintendo Acción tiramos la casa por la ventana. Porque te regalamos dos exclusivos adhesivos para tus consolas. Uno de «Donkey Kong 64», para tu N64, y otro de «Pokémon», para tu Game Boy Color. Por si fuera poco, además sorteamos 100 «Turok Rage Wars», 50 para cada consola. En el interior, avalancha de novedades. Comentamos «Jet Force Gemini», «Rayman 2», «Pokémon», «NBA Jam 2000»... y te contamos todo sobre los nuevos bombazos para la 64 bit, «DK64» y «Super Smash Bros».

Intel y AMD libran la batalla del siglo en PCmanía



Los dos principales fabricantes de procesadores están en plena lucha por la supremacía en el mercado. Sus últimos ingenios a 700 MHz son objeto de un completo estudio por nuestra parte, para determinar qué CPU es la mejor de ambas.
Analizamos los últimos asistentes personales, así como los últimos productos hardware y software lanzados al mercado. De regalo, un libro sobre las novedades de «Office 2000», una aplicación exclusiva sobre la última edición de "Art Futura" y la versión completa de «StarOffice 5.1» en castellano, así como las mejores demos del momento.

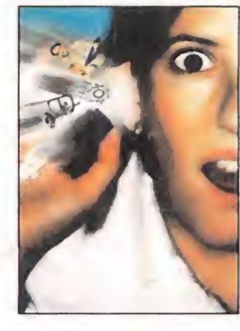




PlayManía te ayuda a elegir

Este mes PlayManía os ofrece como plato fuerte un enfrentamiento cara a cara entre los dos monstruos del fútbol de estas Navidades: «Esto es Fútbol» y «FIFA 2000». ¿Cuál es mejor?
Además, PlayManía te ayuda a realizar tus compras navideñas con una Guía de Compras de 36 páginas, con todos los juegos y periféricos para PlayStation comentados y puntuados. En la sección de trucos y guías podréis encontrar una guía completa con las soluciones paso a paso del inmenso «Shadowman» y la segunda parte de la guía de «Final Fantasy VIII», además de trucos para «Wip3out», «Tony Hawk», «Quake II» o «Soul Reaver».
Por supuesto, encontraréis comentadas las últimas novedades como «El Mañana Nunca Muere», «Dino Crisis», «Tarzán» y avances de títulos tan esperados como«Tomb Raider. La Última Revelación» o «Resident Evil 3». Todo ello completado con el fabuloso regalo de un espectacular carpeta de «Gran Turismo 2». Y sólo por 395 pesetas.

Las mejores 100 páginas Web sobre MP3



La mejor música está en la Red! Y para demostrarlo, hemos seleccionado las 100 mejores páginas Web sobre MP3, el formato de música que está revolucionado el mundo del sonido: Archivos de música, reproductores, consejos... Todo lo que queríamos saber sobre MP3 lo encontramos en estas páginas. Y para que nos beneficiemos de las ofertas de conexión gratuita a Internet conociendo las características de cada una, las hemos sometido a un riguroso examen.
También descubriremos qué hay detrás de las siglas ADSL que prometen tarifa plana, conoceremos un avance de la moda del 2000, y descubriremos lo fácil que es cambiar de empleo con ayuda de la Red.





WARCRAFT III

La extraña, por múltiples factores, edición del ECTS en el año que ya nos deja, pasará a la Historia del videojuego, entre otros asuntos, por haber servido de escenario a la presentación mundial y oficial de la nueva bomba de Blizzard, «Warcraft III».

Tomando la esencia del juego que llevó a la compañía a situarse en uno de los lugares de privilegio del software lúdico, Blizzard ha retorcido hasta lo impensable el concepto, la tecnología, el sistema de juego y el diseño de acción para, en sus propias palabras, inventar un nuevo género: el RPS (o Rol y Estrategia en tiempo real, para aclararnos).

Aún con la incógnita de si este nuevo género acabará siendo aceptado como tal, de lo que no cabe la menor duda es que Blizzard, tras mostrar un mínimo jugable de «Warcraft III», ha vuelto a asombrar al universo del videojuego, con un título que ya hoy, a un año vista de su lanzamiento, está causando sensación y ríos de tinta por su elevada calidad. Y esto es sólo el principio. Mucho nos tememos que, a lo largo del 2000, «Warcraft III» se va a convertir en uno de nuestros mayores anhelos, mes tras mes, hasta que Blizzard decida que ha llegado el momento de lanzar el juego.


¿te atreves con todo?
F.R.
Horse Power
8
Muy pronto a la venta. Reserva ya tu ejemplar

velocidad

cross

monster

buggy

salto...

MÁS DE 40 VEHÍCULOS EN CINCO ESPECTACULARES CATEGORÍAS

CINCO TIPOS DE PRUEBA PARA CINCO TIPOS DE CONDUCCIÓN

MÁS DE 20 TRAZADOS SOBRE ESCENARIOS HIPERREALISTAS

EFECTOS ESPECIALES INCREÍBLES: SALPICADURAS, CRISTALES, REFLEJOS, HUMOS, NUBES DE ARENA Y TIERRA, ETC.

FÍSICA 3D CON ACELERONES, DERRAPES, TROMPOS, SALTOS, ROCES, COLISIONES BRUTALES, TERRENOS RESBALADIZOS...

CONDICIONES CLIMATOLÓGICAS Y TEMPORALES VARIABLES: MAÑANA, MEDIODÍA, TARDE, NOCHE, LLUVIA...

INTELIGENCIA ARTIFICIAL REACTIVA Y ADAPTATIVA: CADA CARRERA ES DIFERENTE

JUEGO EN RED LOCAL (HASTA 8 JUGADORES)

INCLUYE UNA EXTRAORDINARIA VERSIÓN PARA ORDENADORES SIN TARJETA ACELERADORA

Radical DRIVE

por sólo 2.995 Ptas.

PC-cdrom Windows™95/98

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.net

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

ELECCION DE ESTRATEGIA

Me gustan mucho los juegos de estrategia y me gustaría comprarme un título de este género, pero estoy hecho un lío, pues no sé si comprar «Delta Force» o «Rainbow Six». ¿Cuál me aconsejáis?

Hugo Alvarez Tapia (Gijón)

Para serte sincero, nosotros nos decantaríamos por «Rogue Spear» o incluso esperaríamos a que saliera «SWAT 3D», pues ambos son realmente buenos y superan en nivel tecnológico a los que nos has comentado. Otro juego que podría gustarte, dentro de esa línea, es «Hidden & Dangerous», sólo que éste está inspirado en la 2ª Guerra Mundial.

CARENCIA DE BEAT'EM UPS

Os escribo porque me gustaría poner de manifiesto mi preocupación ante la situación actual del software lúdico de PC. He estado analizando los diferentes género de videojuegos y, afortunadamente, la oferta actual para PC es amplia y variada, lo suficiente como para satisfacer mis necesidades, las cuales se orientan sobre todo hacia el género de los arcades de acción y velocidad. Sin embargo, estoy absolutamente frustrado ante la carencia de juegos de lucha en 3D para PC. Resulta paradójico ver como las compañías de software saturan el mercado con infinidad de juegos de estrategia o arcades tipo «Quake», mientras olvidan otros géneros. ¿Podéis darme una explicación para esto? ¿Acaso este género es patrimonio exclusivo para los japoneses quienes, por su parte, ignoran el potencial del mercado de software para PC? ¿Puede ser una maniobra comercial para vender consolas?

Héctor C.H. (Sin remite)

Pues es algo que nosotros también nos llevamos preguntando desde que el PC es PC. Si llegamos a la conclusión de que, en todos los aspectos, un PC, por regla general, es superior a una consola.
¿Cuál es la razón por la que no se realizan tantos beat'em up del estilo de «Final Fight» o «Street Fighter II»?
De hecho, el último que fue realizado, si no recordamos mal, es «Fighting Force», bastante bueno y divertido, por cierto.
Quizás una alternativa para el futuro la encuentres en «Oni», título sobre el que puedes encontrar información en este número.

LEGALIDADES Y REQUERIMIENTOS

Tengo una pregunta acerca de unos CDs que he visto a la venta y que tienen como nombre CD-MIX, los cuales tienen ya varias ediciones y traen muchos juegos actuales en un mismo CD-ROM. ¿Son legales?
Por otra parte, tengo un AMD-K6 a 233 MHz. Con 32 MB de RAM y una Maxi Gamer Phoenix. ¿Hasta cuándo me funcionarán bien todos los juegos?

Julián González Sánchez (Madrid)

Pues empezaremos diciéndote que con este equipo tienes más que suficiente durante tiempo, pues cumple con creces los requisitos mínimos del software lúdico que hoy día está a la venta y, en relación a los CD-MIX, los cuales conocemos porque son bastante famosos dentro del sector de la piratería, pues decirte que si el CD está repleto de juegos "crackeados", sin imágenes renderizadas para que ocupen menos y copiados como si tal cosa en el CD, comprimidos con cualquier tipo de aplicación compresora, pues la respuesta está clara y no, no son legales, a no ser que la legislación acerca de la piratería haya cambiado en los últimos días.

UN PAD REALMENTE RECOMENDABLE

Soy un chico de León que compra desde hace tiempo vuestra revista, que por cierto me gusta mucho, y como está muy cerca mi cumpleaños quisiera que me recomendarais un buen "Control Pad" con una buena relación calidad/precio, que no supere las 8.000 ptas. y que sea compatible con Windows. Espero que no sea mucho pedir.
¿Ha salido ya a la venta «Diablo II»? ¿Me lo recomendaríais? ¿Qué juego estará mejor, «Colin Mc Rae 2», «Sega Rally 2» o «Toca 2»?

Arturo Quero Fernández (Léon)

Pues por el precio que nos indicas, podríamos aconsejarte los siguientes Control Pad que, a nuestro parecer, son los mejores dentro de ese campo:
Conqueror Pro, de Primax; P-2000, de Saitek, al igual que los que llevan la marca de Logitech y Guillemot, también de gran calidad y a un precio más que asequible.
Tenemos que darte una mala noticia en relación a «Diablo 2», pues las últimas informaciones que nos han llegado es que se retrasa hasta comienzos del año que viene, posiblemente a Febrero, si es que no lo hace más, así que tendrás que esperar pero, aún así, te lo recomendamos a todas luces, pues es un juego increíble, cosa que confirman las múltiples pantallas y textos informativos que sobre él hemos visto.
En cuanto a los juegos de Rally, pues nos has enumerado tres de los mejores que hay en el mercado y no podríamos decantarnos por ninguno en particular, si bien, mientras que «Toca 2» y «Colin Mc Rae 2» tienen más toques de simulación, «Sega Rally 2» es un arcade frenético. A esta lista cabría añadir «Rally Championship» y «Rally Masters» que también tienen muchas cosas que decir.

CRÍTICAS CONSTRUCTIVAS

En primer lugar y como no podía ser de otra forma, una felicitación para todo el equipo de Micromanía por la magnífica revista, la mejor del mercado, que llevo comprando desde hace un par de años. Aún así, creo que podríais mejorar algunos aspectos:
¿Por qué poner un calendario de lanzamientos en "La Escuela de Estrategas" y no hacerlo en "Zona Arcade" o "Maniacos del Calabozo", por poner algún ejemplo? ¿Acaso es debido a la falta de espacio?
Pienso que en la sección de "Maniacos del Calabozo" hay muchas imágenes grandes que no considero necesarias, y que podríais suprimir poniendo más texto donde se comunicaran cosas más importantes, como las novedades, etc.
Creo que en el apartado de CD Manía se podrían suprimir los trailers y las soluciones interactivas, para incluir en el espacio que quede más demos.

Andrés Castillo Calvo (Madrid)

Dado que cada una de las secciones que nos comentas es llevada a cabo por un redactor diferente, cada uno de ellos le imprime un estilo propio a la sección. Sin embargo, tu opinión es muy acertada y les haremos llegar tu carta para que tomen en cuenta la idea.
Las imágenes de "Maniacos del Calabozo" son una manera más de mostrar la belleza de algunos juegos, y ponerlas más grandes o más pequeñas depende, en parte, del estilo y el diseño que ese mes lleve la sección. Y, además, como dice el refrán, ya se sabe que una imagen vale más que mil palabras.
Los trailers, al igual que las soluciones interactivas, tienen una gran demanda entre un amplio sector de nuestros lectores, si bien hay otros que prefieren las demos sobre todas las cosas. Dado que nosotros tenemos que adoptar una postura imparcial y satisfacer a todo el público, dentro de lo posible, hacemos nuestro CD-ROM lo más completo que se puede.

PREGUNTAS A GRANEL

Me gustaría que me solucionaseis algunos problemas, y demás cosas:
1. En primer lugar, me gustaría deciros que me encanta vuestra revista, porque es la única (o por lo menos que yo conozca) que habla, sobre todo de juegos de ordenador, en vez de videoconsolas. Pero me gustaría deciros que pusiérais una sección de los juegos españoles que aparecen, en la revista.
2. En segundo lugar, que me digáis cuándo va a salir el Pentium IV.
3. En tercer lugar, ¿qué diferencias hay entre «Tomb Raider IV» y «FIFA 2000» con respecto de sus antecesores?
4. Si no es mucha molestia, ¿me podéis buscar los trucos del juego «Midtown Madness»?
5. No me gustaría parecer pesado, por eso ésta va a ser la última pregunta. Me han dicho que si grabo un juego de una copia pirata, el grabado irá más lento. ¿Es verdad?

Manuel Gómez González (Valencia)

Vamos a responder a tus preguntas en el mismo orden en que las formulas.
1. Si no hacemos una sección especial sobre juegos españoles es porque creemos que el nivel del software nacional es similar al del resto del mundo y por tanto no tiene mucho sentido hacer diferenciaciones que podrían interpretarse como un falso paternismo que no es necesario en ningún caso.
2. Aún no hay noticias de un Pentium IV, pero acaba de hacerse el Pentium III a 733 MHz.
3. El primero presentará mejores movimientos y gráficos, cambios en la gestión del inventario, variaciones en el diseño de la acción, etc. y el segundo, pues diferencias, ninguna, porque el desarrollo es el mismo, pero mejoras técnicas tiene todas.
4. Le pasamos tu petición al encargado del Código Secreto.
5. Pesado no eres, aunque si un poco despistadillo porque para nosotros que vivimos de esta industria, no sería muy ético entrar a comentar detalles de programas piratas. Te en cuenta que el soft legal siempre te dará garantías y sobre todo piensa que copiar un programa es una actividad ilegal.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***HOBBY PRESS · MICROMANÍA.*** *C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR.***
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

Republic The revolution

Codicia y ambición

• Compañía: **ELIXIR STUDIOS/EIDOS** • En preparación: **PC, PLAYSTATION 2** • Género: **ESTRATEGIA**

Una carrera sin cuartel por el poder absoluto. Un millón de ciudadanos circulando por las ciudades de tu país. Dieciséis facciones que rivalizan por el control de la presidencia del gobierno. Un engine que es capaz de mover un número ilimitado de polígonos simultáneamente...

¿Tiene Elixir Studios la llave del futuro en el universo del videojuego?



El detalle con que el engine de «Republic» es capaz de generar cada modelo y objeto 3D, no sólo no disminuye con la distancia sino que, muy al contrario, permite visualizar y distinguir los mismos, a la perfección.



El momento: La transición desde la escisión de la URSS hasta la declaración de independencia de la mayoría de las antiguas repúblicas soviéticas. El lugar: Novistrana, una de las más boyantes de estas repúblicas. El objetivo: Poder y gobierno absoluto de la misma. Este es el punto de partida de «Republic: The Revolution», el título que... ¿está destinado a cambiar la faz del mundo del videojuego?

El tono ambicioso de los creadores del juego, Elixir Studios, no es una simple pose. Saben lo que tienen entre manos y tienen clara su meta. Conseguir uno de los títulos más realistas, complejos e innovadores de todos los tiempos.

TOTALITY
La obsesión por el detalle

¿Para qué desarrollar un engine 3D capaz de generar una cantidad ilimitada de polígonos? Quizá para poder recrear un escenario de 2000 kilómetros cuadrados hasta el detalle obsesivo.

La potencia del engine "Totality" es tan descomunal que apenas si puede ser imaginada siquiera. Las imágenes que acompañan a estas líneas quizá puedan ayudar, sin embargo, a comprender un poco más el concepto de este motor.

El perfeccionismo absoluto en la recreación de los modelos 3D es obligado puesto que la libertad de movimientos, zoom de cámara y gestión de la misma en el juego es total. Y podemos decidir investigar algo que, aparentemente, no tenga importancia, para encontrar después una clave vital para nuestro futuro, y el de Novistrana. En las imágenes adjuntas se puede comprobar como funciona "Totality". En una veremos una serie de edificios que se repiten hasta el infinito. Pues bien, cada uno de estos está formado por diez millones de polígonos –detalles como una flor pueden incorporar mil polígonos, individualmente–. Si cada edificio, como en la imagen, se "clona" cien veces, las cuentas son sencillas. El motor está gestionando, literalmente, mil millones de polígonos en tiempo real (no hay escalado ni teselación).



La presentación en exclusiva de «Republic: The Revolution» a un grupo de periodistas europeos se llevó a cabo en Londres, en un restaurante conocido como "The Soviet Canteen" (La Cantina Soviética), establecimiento más que apropiado para la ocasión. Micromanía estuvo presente en el evento, como representante de nuestro país. Demis Hassabis, (Director General de Elixir –¡¡sólo tiene 23 años!!–) y Joe McDonagh (Diseñador Principal de Elixir) fueron los responsables de acercarnos al concepto de «Republic». Pese a que el título tiene aún un largo camino por delante (no estará listo antes de finales del 2000 ó comienzos del 2001), y lo que allí se pudo ver apenas sí podía pasar de ser una demostración de tecnología, lo que contemplamos del ambicioso proyecto de Elixir, deja bien a las claras que esta joven compañía, fundada en 1998, no está compuesta por novatos.

EL PRECIO DEL PODER

La situación en Novistrana es tensa. Dieciséis facciones rivales compiten por alcanzar el poder máximo de la República: el sillón del Presidente. La gran mayoría de los habitantes de Novistrana son ciudadanos comunes que gustan de llevar una vida tranquila. Sin embargo, el crimen organizado, los líderes religiosos, un puñado de generales nostálgicos del antiguo régimen, políticos y hombres de negocios conspiran, a veces apoyándose mutuamente, otras compitiendo entre sí, por obtener el máximo grado de influencia en el entorno gubernamental.

El objetivo último de todos ellos es alcanzar la capacidad total de decidir quién y cuándo ha de ocupar el sillón de Presidente de la República. Pero éste es también uno de los más ambiciosos de todos, y cuenta con el poder.

Y en medio de esta situación de intrigas y conspiraciones, entramos nosotros. Insignificantes al principio, contando tan sólo con un apoyo local de ciertas fuerzas de índole política y un cuartel general diminuto. Este grupo de apoyo ha de extenderse, a cualquier precio, por todo el territorio de Novistrana, y ampliar su influencia a todos los centros de poder, hasta obtener el necesario como para ocupar el puesto de Presidente, y gobernar la nación.

El sugerente punto de partida ideado por Elixir para la acción de «Republic» no puede resultar más atractivo.

Pero al diseño de la acción aún le queda un largo camino, y sus responsables apenas sí desean desvelar ciertos detalles, de momento. Entonces, ¿cómo se puede hablar de un título como éste, como el proyecto destinado a revolucionar el software de entretenimiento? El motivo no es otro que la tecnología.

«Republic» está siendo diseñado con los objetivos más utópicos posibles en campos como la Inteligencia Artificial, la calidad gráfica y el realismo de la simulación. No se trata, únicamente, de crear un juego de estrategia, sino de recrear la vida real, tal y como suena.

POTENCIA ILIMITADA

La demostración de la tecnología de «Republic» se desarrolló sobre una CPU muy concreta: Pentium II a 266 MHz y con 64 MB de RAM. ¿Por qué? Sencillamente se trata del requisito mínimo que el juego demandará, según Elixir. Pero, claro, utilizando los más nuevos modelos de periféricos 3D, la cosa podrá cambiar... ¿o no? Vayamos por partes, y comencemos hablando de Totality, el motor 3D del juego. En Elixir afirman que se trata del único sistema actual ➤

La ciudad, tal y como es

Los múltiples detalles gráficos que incorporará «Republic» no sólo están destinados a convertirse en un componente decorativo. La inclusión de modelos que, en apariencia, no ofrecen más que un aliciente al decorado, en la práctica son parte vital de la ambientación y simulación de vida urbana que Elixir pretende conseguir con el juego.

Estatuas, edificios, árboles, farolas, paseos, avenidas... La potencia del motor 3D es también usada aquí para conseguir el aspecto más realista posible, usando incluso la generación de superficies curvas. Todo en «Republic» está creado en tiempo real. Nada hay pregenerado.

El diseño gráfico tiene como único objetivo sumergir al jugador en la vida real de una república en la que se esconden numerosos secretos, y en la que nuestro papel puede decidir el futuro de su millón de habitantes, que pasea tranquilamente por las calles y desarrolla una vida apacible, mientras las tensiones políticas y la lucha por el poder se debate en un mar tempestuoso.

ELIXIR STUDIOS

EN BUSCA DE LA PERFECCIÓN

Resulta difícil imaginar a un chaval de 15 años realizando el diseño de los algoritmos de Inteligencia Artificial de un juego como «Theme Park». Aunque, considerando que tan sólo fue el comienzo de su carrera, no pasa de ser una anécdota en la misma.
Tras acabar sus estudios de bachillerato con Matrícula de Honor, Demis Hassabis decidió pasar un tiempo trabajando en Bullfrog, a las órdenes de Peter Molyneux, creando el engine de IA del juego mencionado anteriormente. Poco después comenzaban sus estudios de Computación (Matemáticas) en Cambridge, donde se licenció con la misma deslumbrante nota obtenida en sus anteriores estudios, para continuar, mientras tanto, trabajando una vez más con Molyneux en Lionhead, donde ha estado desarrollando la IA para «Black & White». Debe ser que el chico se aburría, pues decidió abandonar esta compañía para fundar la suya propia, Elixir Studios, junto con unos cuantos amigos –algunos de los cuales también trabajaron en Bullfrog y Lionhead– para afrontar el diseño de «Republic».
Además de un genio de los ordenadores, Hassabis es Gran Maestro de ajedrez: consiguió el título con 12 años y representó a Inglaterra en numerosos torneos internacionales. Ha ganado quince medallas en los Mind Sports Olympiads (algo así como una Olimpíada Intelectual) de 1998 y 1999, además de ser un maestro absoluto en juegos de tablero como Shogi, Go o Diplomacy.
No es, sin embargo, el único cerebro de Elixir. Tim Clarke, Director de I+D, además de entretenerse en cosas como obtener doctorados en Matemáticas y Física Teórica en Cambridge, desarrolló en 1993 el primer engine 3D en tiempo real jamás diseñado en un PC –mucho antes de que John Carmack hiciera «Quake»–. El chico estuvo, además, trabajando para la NASA, para que la agencia norteamericana pudiera disponer de un simulador espacial realista.
Son sólo parte de Elixir, claro. Dave Silver, director del equipo, tiene en su haber alcanzar la máxima nota media jamás otorgada en toda la Historia de Cambridge en los estudios de Computación –su C.I., según afirman las malas lenguas, está a un nivel similar al de Newton–. Por otro lado están Joe McDonagh, el diseñador principal de «Republic», que trabajó en Ubi Soft y BT, Nick Sturge, programador y director técnico, y Colin Seaman, director artístico. Son el núcleo básico de Elixir que, además, cuenta con un nutrido grupo de colaboradores.

capaz de generar y gestionar en tiempo real un número ilimitado de polígonos, permitiendo detalles tan "nimios" como construir modelos 3D basados en millones de polígonos, generación de superficies curvas, etc... por software. Pero lo más asombroso es que es cierto. Sobre la CPU mencionada, una demostración del "core engine" de «Republic» nos mostró edificios, personajes y efectos gráficos de inconcebible detalle.
Totality ha sido diseñado para que la libertad de juego, y de movimientos, sobre cualquier punto de Novistrana, sea total. Así, «Republic» no sólo quiere mostrar al usuario el mundo en que se mueve y se desarrolla la acción, sino que lo mete en él. Pero es, tan sólo, una pequeña parte de lo que la tecnología del juego promete.
La ambición de «Republic» ha llevado a Elixir a incorporar una superficie real de 2000 km cuadrados en los que todo funciona como en la vida real: el comportamiento de los personajes, efectos físicos reales en lo que allí sucede, detalle absoluto de lo que nos rodea hasta lo obsesivo –si nos acercamos lo suficiente, podemos distinguir el polen en los estambres de una flor–... Todo realizado como si se tratara de una película interactiva en tiempo real, en que no sólo somos los protagonistas, sino también parte susceptible de recibir el efecto de cualquier otro personaje del juego. Una breve demostración, montada al efecto, de cuál sería el aspecto final de una secuencia del juego nos hizo creer que veíamos una secuencia cinemática pregenerada, típica de las intros de tantos juegos dada la calidad gráfica de la misma, cuando en la práctica se había desarrollado en tiempo real. Aquello era absolutamente realista.



La simulación física es otro apartado que, junto al potencial gráfico y el engine de Inteligencia Artificial, hace del juego algo diferente. Ráfagas de viento moverán objetos 3D, como las flores o las telas aquí representadas.

La creación del engine de IA es otro de los puntos fuertes del juego. Demis Hassabis es el responsable del mismo. La incorporación de un millón de unidades pensantes y dotadas de personalidad propia, con rutinas y comportamientos realistas, es posible gracias a un sistema de compresión de datos que permite que estos se expandan y se compriman en tiempo real, sin pérdida de ninguno de ellos, según se desarrolle la acción y la reacción de cada instante. Causa y efecto van unidos a la evolución de la historia de Novistrana, y de nuestro papel en el gran escenario que es la república.
¿Es posible simular las emociones? Sí, según Hassabis. No es el único en pensar de este modo. De hecho, una de las grandes ambiciones de Sony con el desarrollo de PlayStation 2 es recrear comportamientos humanos realistas en los juegos, para lo que han diseñado un chip específico en la consola que se pueda hacer cargo de la brutal potencia de proceso que exige alcanzar niveles complejos de IA. Uno de los motivos por los que Elixir sugiere que «Republic» tiene algo más que posibilidades de aparecer en este formato, además del PC.
Es tiempo de empezar a pensar en lo que Elixir puede hacer, de aquí a más de un año, durante el desarrollo de «Republic». No se trata de un juego más, desde luego, y lo poquísimo contemplado hasta el momento del mismo aún mantiene numerosas incógnitas que habrá que despejar. Sin embargo, con que sólo se acerque ligeramente a lo que Elixir pretende, y visto lo visto a estas alturas del proyecto no sería nada extraño que lo consiguiera, podemos estar hablando, sin saberlo, del título que abrirá el futuro del videojuego en el Siglo XXI.

• Compañía: **DIGITAL ILLUSIONS/INFOGRAMES**
• En preparación: **PC, PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST** • Género: **ARCADE**

Rally Masters

Uno de los campeonatos de rally más esperado, famoso y espectacular del mundo, es el que tiene lugar en la isla de Gran Canaria, donde, una vez al año, se reúnen los mejores pilotos de todo el mundo para poner a prueba sus habilidades ante el numeroso público asistente, en un circuito de sobra conocido por todos los aficionados.

En «Rally Masters» podremos pilotar todos los modelos de vehículos que participaron en la última edición del campeonato de Gran Canaria

Espectáculo en estado puro



Hace unas semanas tuvimos el placer de desplazarnos hasta Niza, la ciudad donde tuvo lugar la presentación a la prensa de «Rally Masters», un juego impresionante que consiguió dejar, con sólo un primer vistazo, boquiabiertos a todos los representantes de la prensa no sólo por la calidad de sus gráficos, sino también por el realismo de su desarrollo, la sensación de velocidad conseguida y los cientos de efectos visuales que hacían de la carrera mucho más que un espectáculo visual, prácticamente la verdadera sensación de estar al volante de un vehículo del calibre de los representados en el juego.

«Rally Masters» va a contar, además, con un factor muy interesante, sobre todo para el público español: está basado en el prestigioso campeonato de rally que se celebra en la isla de Gran Canaria todos los años. De hecho, en el juego estarán todos los modelos de coche que participaron en la prueba y los pilotos que formaron parte de la lista de competidores de la última edición... una oportunidad de oro para revivir los momentos más emocionantes de aquellos días que ningún aficionado debería dejar escapar.

LOS COMIENZOS DE UNA COMPAÑÍA CON FUTURO

El pasado de Digital Illusions no podría ser más representativo e indicador de su exitosa carrera y es la prueba evidente de su constante evolución como diseñadores de juegos que, sin duda alguna, se demostrará en este juego de rally.

En la historia de esta compañía cabría destacar los siguientes juegos: «Pinball Dreams», que fue realizado para Amiga en 1992; «Pinball Fantasies», desarrollado en 1992 para Amiga y Amiga 1200; «Benefactor», programado dos años más tarde, en 1994, para Amiga y CD32; «Pinball Illusions» que salió en formatos de Amiga 1200 y CD32 en 1995; «True Pinball», la primera incursión de Digital Illusions en el terreno de las consolas, pues fue desarrollado para PlayStation y Saturn en 1996; «S40 Racing», para PC y compatibles, en 1997 y «Motorhead» para PC y PlayStation publicado en 1998.

El trabajo de diseño y programación de «Rally Masters» comenzó en junio de 1998 y, a día de hoy, el juego está casi acabado, a falta de unos retoques en el aspecto gráfico y en las líneas de código. Para la realización del juego se está empleando el engine que se utilizó en el anterior proyecto de la compañía, «Motorhead», habiendo sido modificado para optimizar su rendimiento en este proyecto que ahora les tiene ocupados.



Rutina de impacto sorprendente

Todos los golpes, rozaduras y vuelcos que suframos durante la carrera, se reflejarán en el estado externo e interno de nuestro vehículo, con una fidelidad como pocas veces podremos ver en un juego de estas características. Desde algo tan simple y, a la par, tan bien realizado, como el astillamiento de las lunas, hasta tremendas abolladuras en la carrocería, pasando por la rotura de los faros, cualquier cosa podrá ocurrirle a nuestro coche si no somos lo suficientemente habilidosos en el recorrido.



Digital Illusions quiere dar un paso más en la carrera por alcanzar una sensación de realismo completa y total en un juego de conducción deportiva



«Rally Masters» tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los juegos más aclamados por la crítica dentro del género de las carreras de vehículos de rally. Ante nuestros atónitos ojos veremos cómo desfilan el plantel de pilotos más famosos del panorama actual, hasta un total de setenta, con los cuales deberemos competir en más de cincuenta circuitos, sin contar las modificaciones climáticas, temporales y el modo espejo, pues en ese caso la cifra ascendería hasta casi cuatrocientos tramos diferentes.

Sesenta serán los vehículos destinados a participar, cada uno con un diseño de carrocería completamente propio y unas características mecánicas diferentes, que harán que el tipo de conducción con cada uno varíe considerablemente, siempre respetando en todo los detalles a los originales.

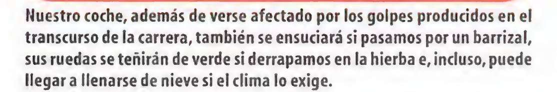
Por supuesto, el modo multijugador no podía dejarse a un lado y, de hecho, los programadores han dispuesto que todos los usuarios tienen derecho a divertirse en compañía de sus amigos, tanto si se dispone de un sistema de red, como si no, por lo que a los modos normales de multijuego se va a unir el modo de división de pantalla, "splitscreen", con el que veremos cómo en el mismo monitor se desplegará la acción de los diferentes jugadores.

Con objeto de aportarle un grado máximo de realismo a las pruebas de conducción de cada uno de los vehículos que pueden seleccionarse en «Rally Masters», el equipo de diseño le ►

Estudio de la jugabilidad

La jugabilidad es un aspecto que está preocupando mucho al grupo de programación, pues saben perfectamente que para que un juego consiga despertar el interés y el agrado del público general, aparte de unos buenos gráficos, precisa un elevado nivel de adicción que solamente es posible conseguir con un estudio detenido y exhaustivo de la dificultad y jugabilidad del mismo. Es por eso que están midiendo al milímetro tanto el comportamiento en carretera de los vehículos diseñados, como la complicación de los circuitos, que nunca debe superar los límites preestablecidos.

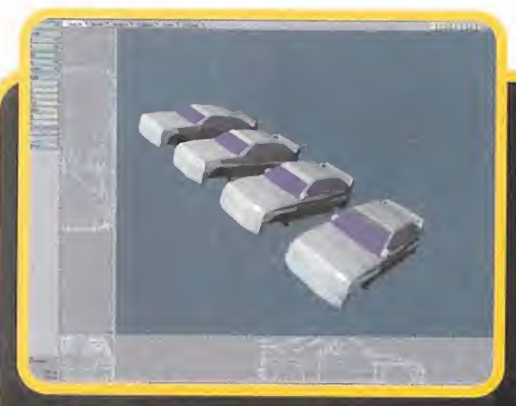


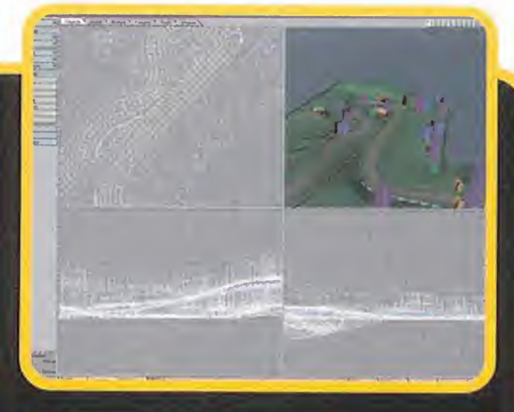


Nuestro coche, además de verse afectado por los golpes producidos en el transcurso de la carrera, también se ensuciará si pasamos por un barrizal, sus ruedas se teñirán de verde si derrapamos en la hierba e, incluso, puede llegar a llenarse de nieve si el clima lo exige.



Habrá circuitos en los que se desatará alguna condición climática, como niebla, lluvia o incluso nieve, que reducirá la visibilidad prácticamente a cero y dificultará mucho más la conducción, al incrementar la distancia de frenado a casi el doble.





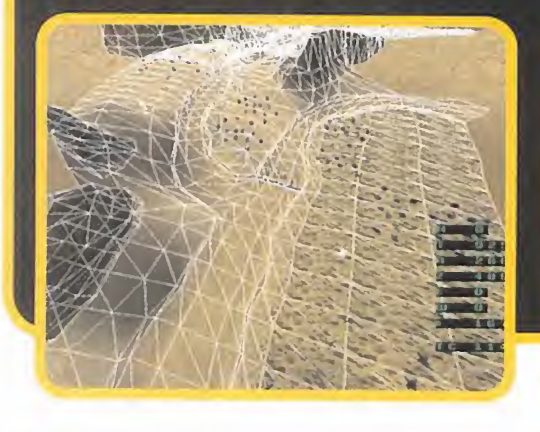


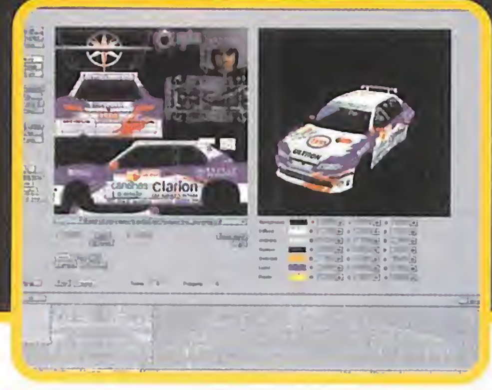
Habrá momentos en los que la competición nos llevará a pilotar por las estrechas calles empedradas de un típico pueblecito de montaña.

Generación de circuitos y vehículos

Tanto para la generación de los circuitos como para la perfecta recreación de los vehículos a partir de los modelos reales, se están utilizando unos motores gráficos creados expresamente para «Rally Masters». El resultado, como podéis ver en las imágenes, es fantástico y muy prometedor, aunque el juego se encuentra en proceso de creación, por lo que no podemos ni imaginarnos cómo será en la versión definitiva. El número de polígonos empleado, por ejemplo, en el diseño de los vehículos, es muy elevado y permite que zonas que, por motivos de aerodinámica o por simple estética, fuesen redondeadas en los modelos reales, aquí también lo serán, y no podremos apreciar ni una sola esquina formada por dos polígonos unidos.







encargó el trabajo de testeo a un conocido piloto de rallies suizo, el cual quedó maravillado por el comportamiento tan real que tenían los coches ante las acciones que éste llevaba a cabo. Todo esto parece indicar que nos encontramos ante un título que nos sorprenderá con seguridad en todos y cada uno de los aspectos tecnológicos.

UN PASO MÁS HACIA LA REALIDAD

El grupo desarrollador Digital Illusions quiere conseguir precisamente eso, dar un paso hacia adelante en la carrera por alcanzar la sensación completa de realismo en un juego.

En el transcurso de la carrera todos los vehículos sufrirán daños que deberemos reparar a fin de tener el coche en perfectas condiciones para el campeonato

Cuando hablemos más en profundidad de «Rally Masters», lo haremos sobre jugabilidad, realismo y espectáculo en su estado más puro. No sólo tendremos a nuestra disposición el circuito que ya ha hecho famoso al campeonato de Gran Canaria, sino que podremos competir en un total de cincuenta pistas complementarias, todas condicionadas por los cambios de clima y horario.

Durante las diferentes competiciones que disputemos, deberemos enfrentar nuestra pericia al volante a los más de setenta adversarios, entre los que sobresaldrán nombres tan importantes dentro de este deporte como Carlos Sáinz, Ari Vatanen o Colin McRae.

«Rally Masters» va a golpear muy fuerte en el mercado actual, y sobre todo entre el público aficionado a esta modalidad de carreras, dentro del género de la simulación de conducción deportiva. Todo esto parece indicar que en unos pocos meses, –febrero o marzo es la fecha prevista para que el juego salga al mercado–, nos encontraremos con una pugna de titanes protagonizada por «Rally Championship» y éste que nos ocupa ahora.

De calidad técnica y aspectos de relevante importancia como la jugabilidad y la diversión, ambos andan sobrados y eso se va a notar a la hora de juzgar a un campeón. «Rally Masters» contará con la ventaja de poder ver durante unos meses los resultados de su más directo competidor y tratar de mejorar los puntos débiles de éste y potenciar aquellos en los que esté más avanzado. Esperemos que el grupo de programación se dé cuenta de ello y actúe en consecuencia, sorprendiéndonos a todos los críticos del sector y al público, como esperamos que lo hagan.

C.F.M.











llega el MESIAS
MESSIAH
El primer juego que utiliza la nueva tecnología RT-DAT (Mosaico y Deformación en Tiempo Real) haciendo parecer el mundo y sus personajes increíblemente reales.
Alucinantes escenas de video e increíbles efectos que dan lugar a espectaculares mundos.
Juega como Bob, el querubín, para dominar y controlar más de 20 personajes diferentes.
¡Soluciones múltiples en 6 increíbles niveles! Bob podrá utilizar diferentes personajes para lograr su objetivo, sin una dirección lineal.
Usa rifles de asalto, granadas y arpones propulsados o cohetes para hacer el trabajo sucio -algunos de los 25 tipos de armas que Bob puede controlar-.
La música es de la banda americana de rock duro "Fear Factory".
Joystick y tarjeta 3D para la versión PC y mando analógico para PlayStation.
PC CD ROM
PlayStation
Messiah ©1999 Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. Messiah is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.
Shiny Entertainment
Interplay
Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es

Ground Control

Las bases están siendo diseñadas con todo lujo de detalles, presentando un verdadero entorno bélico donde cada estructura tiene una función táctica o logística.

Fijándonos en «Homeworld» tenemos una precisa idea de lo que Sierra busca a la hora de desarrollar un programa de estrategia en tiempo real. Así, «Ground Control» vendría a ser una pronta evolución de este concepto, pero en un sentido en que el campo de batalla se traslada a una superficie planetaria. Aquí entrarán en juego nuevas motivaciones y prerrogativas dentro del combate. El resultado se perfila con una perspectiva más cercana a la batalla, acentuándose la acción de ésta, aún más si cabe.

El nuevo orden

Lo que «Ground Control» pretende es combinar un frenético ritmo de acción tridimensional con la estrategia de combate, controlando unidades que deben alcanzar un objetivo concreto. Aparte habrá que hacer frente a diversas amenazas que irán surgiendo inesperadamente. El uso correcto de cada efectivo y el empleo de tácticas de ataque y defensa junto con la labor de gestionar las tropas en relación a diversas prioridades, es también uno de los aspectos donde el programa intenta alcanzar mayor rigurosidad.

Durante una partida se manifestará que para tener éxito en la misión, la esencia de «Ground Control» estará en el aprendizaje y perfeccionamiento de lo que entendemos por el "arte de la batalla". Todo el juego, y en especial el interfaz del mismo, está siendo diseñado en torno a esta idea, permitiéndonos utilizar cada batallón o escuadrón para un cometido específico, pero integrado dentro de una táctica diseñada por el jugador.

Es difícil hacerse a la idea de cómo va a materializarse esto en el programa sin antes jugarlo. Baste con decir que es lo más parecido a lo que todos imaginamos por "guerra", en un entorno futurista, claro está.

El planteamiento táctico de cada misión es muy variado, pero compartirá en cada caso el objetivo de alcanzar el dominio de un planeta lejano por el que rivalizan varios bandos. Tomaremos parte en el conflicto controlando cualquiera de estos, que están claramente definidos por sus especialidades y características, así como por un nivel tecnológico distinto y por la disponibilidad de sus unidades.


Dispondremos de un gran número de accesorios, como un cañón fijo que podremos instalar con las unidades de ingenieros, para defender el perímetro de una base.

CONFLICTO POR LA SUPREMACÍA

La acción nos llevará al año 2419, justo después de una hipotética Tercera Guerra Mundial que ha devastado el planeta Tierra y obligado a la humanidad a extenderse por la galaxia. De ahí el que entren en la disputa varias facciones de humanos con distintos estilos estéticos y potenciales militares.



Las piezas de artillería de nuestro arsenal serán clave en el éxito de muchas misiones, porque con sus proyectiles balísticos pueden alcanzarse objetivos inaccesibles, salvando obstáculos del terreno.

El terreno será muy rico en toda clase de accidentes geográficos naturales. La vegetación, por ejemplo, condicionará en gran medida la movilidad de las tropas.

Cada bando tiene sus propios tipos de vehículos, entre los que podremos encontrar tanques, naves, e incluso hovercrafts.

OTRA VISIÓN DEL JUEGO MULTIUSUARIO

Sabemos que en nuestro país es difícil encontrar la oportunidad de disfrutar del casi omnipresente modo multijugador. Pero hablando de «Ground Control» no podemos pasar por alto la particular manera en la que sus creadores lo han integrado.

Existirán varias opciones más bien comunes, pero una de ellas destacará notablemente. Se trata de jugar en escenarios partiendo de varias áreas donde aterriza nuestra nave con los escuadrones a bordo.

En el terreno hay situados varios puntos que deben ser conquistados por cada jugador que controla una facción. La victoria será para aquel que logre sobrevivir o para el que conquiste la totalidad de los puntos en disputa, salvo uno. En pocas palabras, algo así como un "CTF" pero en un programa de estrategia. Tan sencillo y divertido que podemos preguntarnos cómo es que no se le ha ocurrido antes a nadie.

Todos nuestros escuadrones, al principio de cada misión, parten de una nave de carga, o "dropship", que transporta las tropas desde la base principal en la nave que orbita sobre el planeta, hasta la superficie de éste. A muchos les recordará al mismo tipo de naves y sistema de transporte que pudimos ver en la película «Aliens»

mundial

EMPLEO DE LAS UNIDADES

En «Ground Control» las misiones se basan, a grandes rasgos, en la conquista y destrucción de bases enemigas, así como en la defensa.

A menudo el tiempo será un factor muy importante, pero no porque venga impuesto por un contador sino porque la demora en el cumplimiento de un objetivo motivará la aparición de refuerzos para el enemigo.

El terreno será, además, un factor determinante que condicionará el uso de los escuadrones, según las diversas condiciones geográficas del campo de batalla. En todo caso, el interfaz que se está implementando combinará una gran sencillez de manejo de los efectivos con un extenso abanico de órdenes y formas de movilizarlas.

Al iniciar cada una de las misiones nuestras fuerzas descenderán a bordo de una nave de carga que deposita los escuadrones en tierra y, a partir de ahí, empezamos la misma.

En un minimapa veremos la localización de los objetivos de la misión y de las fuerzas enemigas que se han dejado ver.

Las unidades pueden controlarse individualmente pero lo más común será hacerlo por escuadrones. Por tanto, dado que cada unidad tiene sus características de movilidad, potencia de fuego armas y blindaje particulares las maniobras que pueden realizar diferirán en gran medida. Esto no sólo afecta a las formaciones de cada tipo, sino también a la manera de combatir. Naves, carros blindados, marines y piezas de artillería tienen sus virtudes y limitaciones, representadas con gran precisión.



Mats Melander: CFO; Martin Persson: Testeador; Martin Walfisz: Presidente de Massive y diseñador del programa; Henrik Sebring: Diseñador; Per Edman: Diseñador de misiones; Anne Eckles: Relacciones Públicas; Peter Kullgard: Director técnico.

Massive Software

Hace dos años, en Ronneby, un pequeño pueblo situado en la localidad de Karskrona, en Suecia, se fundó Massive Software con la intención de crear una compañía capaz de desarrollar videojuegos innovadores que pudieran competir a nivel mundial.

Después de un desarrollo de alrededor de un año, en abril firmaron un acuerdo de publicación con Sierra, la cual dejaría ver en el pasado E3 las primeras imágenes del juego.

Actualmente, el equipo de desarrollo principal de Massive está formado por una treintena de personas, de las que la mayoría estudian también en la cercana Universidad de Ronneby.

La compañía estudia continuamente la creación de nuevas herramientas para el diseño de sus juegos, que permitan adaptar futuros productos al siempre cambiante mundo del software de entretenimiento.



Las maniobras en las diferentes formaciones permitirán aprovechar la mejor situación para disparar, según las distintas condiciones de la batalla y del propio terreno.

Una de las facciones más atractivas gráficamente son los cruzados, que aparte de espectaculares armas y una tecnología muy avanzada van enfundados en unas estilizadas túnicas negras.

Dos de las facciones políticas que compiten se han alzado con la intención de colonizar el resto de mundos extranjeros. La Crayven Corporation y la Nueva Orden del Amanecer. Al tiempo que los conflictos militares han sido erradicados de la Tierra mediante acuerdos internacionales y el destierro del armamento nuclear, entre las naciones que emigraron a otros planetas las batallas son constantes por el mando territorial y la explotación de recursos autóctonos de cada planeta.

Más concretamente, el juego nos situará en un conflicto sobre la superficie del planeta Krig-7B. Otra facción, la Orden de la Iglesia, ha descubierto y desenterrado ciertos artefactos alienígenas ocultos en varias colonias que parecen guardar relación con las estructuras descubiertas en el remoto planeta Krig-7B. Ahora, sus científicos se encuentran investigando tales hallazgos, mientras que la Corporación Crayven, por otra parte, ha enviado un contingente hacia la órbita del planeta para realizar un asalto al mismo.

A partir de este momento, el conflicto no tardará en estallar, afectando a todos cuantos se encuentren en la zona.



Las naves pueden orbitar alrededor de un punto, realizar patrullas o bombardear para proporcionar apoyo a las tropas de tierra, si es necesario.

DAR EN LA DIANA

A pesar de que «Ground Control» contempla la estrategia desde un complejo cúmulo de factores que intervienen en el juego, su estilo de acción será sencillo y no parece que vayan a incorporarse aspectos realmente novedosos en lo que se refiere a jugabilidad salvo en el modo multiusuario. Más bien el resultado que podemos esperar será el fruto de un perfeccionamiento de ideas, mejor combinadas pero ya vistas en otros programas y, sobre todo, una jugabilidad y variedad acentuadas.

Además, y entrando en el apartado técnico, la mayor virtud de «Ground Control» radicará en un interfaz muy cómodo, con cuantiosas posibilidades de interacción el control de los efectivos y un entorno gráfico soberbio, a todas las escalas. Con esto queremos decir que el detalle gráfico es extraordinario sea cual sea la perspectiva en la que situemos la cámara. Tanto a ras de suelo como a gran altitud sobre el campo de batalla no se apreciarán descarados patrones de texturas repetidos.

El terreno presenta multitud de accidentes geográficos y, por supuesto, el acabado gráfico y la animación de las unidades es igualmente muy detallado. Los efectos especiales también estarán a gran altura y, con todo, sorprendentemente la configuración del equipo al que, por el momento, está siendo destinado el programa no tendrá que ser demasiado potente.

Todo un aluvión de virtudes que prometen combinar en «Ground Control» las cualidades de otros programas de similar concepto con un desarrollo técnico magnífico, pese a que es el primer proyecto de una joven compañía.

Esperamos que pronto esto se plasme de manera real. De ser así no nos quedará más remedio que decir ¡chapeau!

S.T.M



NO TE QUEDES COLGADO...
COOL PC
179.900 Pts.
FINANCIACION
FORMULA 010
10 MESES - 0% INTERESES
COOL PC
AMD K6 II 450 Mhz. Placa Flex ATX 32 Mb Ram.
Disco Duro 4,3 Gb. Tarjeta de video 3D 8 Mb.
Modem Interno 56 k. Tarjeta de red Ethernet 100.
5 puertos USB. CD ROM 40x frontal.
Tarjeta compatible Sound Blaster. Monitor 15".
Altavoces 120 w. Teclado Win'95.
Windows'98 incluído. Garantía 3 años.
...Conectate a
TOYS"R"US
Multimedi@
LA SOLUCION COMPLETA
Ordenador + Lexmark Z 11 + Scaner Boeder 600x1200
Intel® Celeron 400
Placa base Chip Set Intel® 810
Tarjeta de vídeo Intel® 4 Mb AGP
Tarjeta de sonido Intel®
Modem INT 56 K.
CD Rom 40 x
64 Mb RAM
Disco duro 6,4 Gb
Altavoces 120 W.
Teclado W95
Monitor Philips 15" digital
Garantía 1 año
FINANCIACION
FORMULA 010
10 MESES - 0% INTERESES
Ordenador..139.900
Impresora......14.900
Scaner..........12.900
Total..........
EN TOYS"R"US
149.900 Pts.


Tu peor

Flash

3dfx Interactive ha anunciado la disponibilidad de la tarjeta gráfica Voodoo 3 3500 en formato PCI. La 3000 PCI se ha creado en respuesta a la fuerte demanda por parte de los consumidores de una tarjeta más potente capaz de funcionar en ordenadores que carecen de Slot AGP y supone la más veloz y capaz solución de la oferta de tarjetas de aceleración gráfica disponibles en PCI. Más información en www.3dfx.com

Lego ha conseguido una verdadera innovación en el mercado multimedia y del juguete con la gama MindStorms. Se trata de una serie de robots montables y programables mediante software para PC, capaces de realizar funciones diseñadas por el usuario. En colaboración Instituto Tecnológico de Massachusets este producto promete ofrecer una ingente cantidad de posibilidades de cara al desarrollo didáctico. Más información en www.legomindstorms.com

Nokia y Palm Computing han aliado esfuerzos para desarrollar una nueva categoría de productos basada en bolígrafo para teléfonos inteligentes. Los nuevos productos combinarán acceso inalámbrico de voz y datos además de proporcionar capacidades de gestión de la información móvil y organizadores de tipo handheld. La nueva gama utilizará el sistema operativo PalmOS.

Xerox ha iniciado una interesante promoción "dos en uno" con ofertas destinadas a estimular la distribución de sus nuevas impresoras DocuPrint C8, C11, C15, C20, o cualquiera de las impresoras láser DocuPrint, N24, N40 o NC60, que estará disponible hasta final de año. Esta campaña estará respaldada por una gran inversión en publicidad.

Subwoofer para **consolas**



El **Screenbeat Sound Station** es un conjunto de altavoces más subwoofer de **Logic 3** destinado a las consolas que es capaz de funcionar tanto en un PC como en una PlayStation o una Dreamcast. Con 300 Watios de potencia PMPO y una pareja de altavoces los sonidos de los juegos en consola ganarán la contundencia de la que hasta ahora carecen cuando el sonido está a cargo de los altavoces de una televisión de dimensiones reducidas. El estilo de diseño consta de varios modelos entre los que destaca uno que recuerda también en este caso a los ordenadores iMac.

En el ScreenBeat Sound Station pueden encontrarse los controles de volumen y graves en el frontal del equipo facilitando el acceso al usuario. Acepta además sonido procedente de un Walkman, Discman, Mini Disc o MP3.

Más información en www.spectravideo.com

El encuentro de los **dos entornos**



El equipo **Conference** de **Ei System** es la última apuesta de la compañía por ofrecer al usuario una alternativa de versatilidad capaz de permitir el uso del equipo en numerosas aplicaciones, tanto en el entorno profesional como en el doméstico. Conference está disponible en dos configuraciones con microprocesador Petium III 550 y 600 Mhz y en adelante también 700 Mhz montado sobre una placa ATX A-TREND con dos SIM de 128 Mb de SDRAM a 166 Mhz. En el apartado gráfico cuenta con la excelente Riva TNT2 Ultra y el monitor de LG, Flatron 795 FT Plus de pantalla plana en la superficie interior. El sonido viene a cargo de la tarjeta de Creative Labs Soundblaster 1024 Player Value junto con los altavoces Four Point Surround compuesto por cuatro satélites y subwoofer para sonido cuadrafónico de entorno. También se ha incorporado una tarjeta RDSI PCI y la regrabadora Surestore HP 8210 IDE 4X4X24 interna.

Para más información llamar al teléfono de atención al cliente de Ei System 902 100 302.

Proyector **a la hora**



Oregon Scientific, una compañía dedicada al desarrollo de dispositivos de electrónica de consumo ha introducido con el **RM-318-P** una auténtica virguería capaz de proyectar cualquier hora del día en una pared o en el techo mediante un proyector cuyo foco es orientable en cualquier dirección.

El RM 318 P destaca por su sencillo diseño y tamaño a la vez que por su innegable originalidad puede hacernos la vida más cómoda en esas noches en las que, encontrar un reloj de la mesita de noche puede llegar a convertirse en una pesadilla, sobre todo si es sábado y suena a las 6:30.

Otra característica destacable es que cuenta con dos alarmas cuyo sonido irá incrementándose paulatinamente y puede informar de la fecha en dos usos horarios.

Al ser radio-controlado no será necesario hacer ajustes de hora puesto que se hará automáticamente. El precio del RM 318 P es de 8.600 Ptas IVA incluido.

Más información en teléfono 91 650 37 95.

Impresora **a juego**



El creciente entorno iMac está siendo apoyado en la actualidad por la mayoría de fabricantes. Prueba de ello es la nueva impresora **Okipage 8 iM** compatible con iMac y Macintosh G3 del fabricante **OKI**. Esta impresora compacta de sobremesa dispone de una velocidad de 8 páginas por minuto, resolución monocromo de 600 x 600 ppp y está provista de una memoria de 2Mb. Pero aunque las prestaciones del dispositivo son elevadas OKI ha querido dotar al producto de un atractivo inusual adoptando el estilo de diseño con colores translúcidos y formas redondeadas de la última generación de ordenadores iMac contemplando varios colores. Además también dispone de conexión USB o para el puerto convencional de Apple RS422. La Okipage 8 iM utiliza de modo diferenciado unidades de tóner y de tambor lo que beneficia en el ahorro de consumo de tinta muy significativo. **Más información en: http://www.okieurope.co.uk/html/index.htm**

Flash

Wenstern Digital ha iniciado como medida preventiva la retirada de algunas unidades de una nueva serie de discos duros para ordenadores personales con objeto de abordar rápidamente un potencial problema de fiabilidad. El problema está en un chip defectuoso contra el que la compañía ha tomado rápidamente medidas para que sea identificado y retirado del mercado.

Apple acaba de lanzar el sistema operativo Mac OS 9 que incorporar respecto con su predecesor nueve potentes e innovadoras herramientas para Internet y estará disponible en nuestro país el mes de Noviembre. Entre las más de 50 nuevas capacidades se incluye un sistema de reconocimiento de voz y el motor de búsqueda en Internet Sherlock 2. Más información en www.apple.com/es/

Intel se encuentra comercializando una gama de 15 nuevos procesadores Pentium III y Pentium III Xeon fabricados con arquitectura de 0,18 micras permitiendo alcanzar mayores velocidades al procesador además de reducir en gran medida el consumo y la generación de energía calorífica residual. Los sectores de sobremesa, portátil, servidores y estaciones de trabajo se verán beneficiados de los nuevos Pentium III. Más información en www.intel .com

El pasado mes de noviembre tuvo lugar COMDEX Fall 99, edición de una de las más prestigiosas ferias tecnológicas. Pudieron revelarse buena parte de las nuevas innovaciones en hardware que llegarán al público el próximo año. La feria también reveló algunas de las impresionantes características de los próximos chips de aceleración gráfica.

Para manos ocupadas



El último **Kit Manos Libres** para telefonía portátil creado por la compañía **Echo** se trata de un auricular al que ha sido incorporado un micrófono direccional. El micrófono, muy sensible, se mantiene justo fuera del oído externo y captura la voz del usuario pero reduce el ruido de alrededor y, por tanto, también el ruido de fondo transmitido. El dispositivo queda adaptado de modo que permite al usuario realizar cualquier movimiento garantizando un sonido de calidad constante. Es también destacable el diseño ergonómico y personalizable de sus auriculares, ya que se comercializa con tres distintos tamaños para ambos oídos. Así se facilita la adaptación del sistema a las distintas características anatómicas de cada persona. Además el auricular incorpora un pequeño surco que hace posible captar el sonido de entorno mientras mantiene una conversación. **Más información en el teléfono: 93 453 56 52**

Máxima velocidad de proceso



AMD ha presentado recientemente el último de sus procesarores llamado **AMD Athlon**, nombre que finalmente no ha sido K7 como se esperaba. La nueva CPU tiene una construcción de aspecto similar al Pentium III pero se ubica en el nuevo Slot A y destaca como la más potente para ordenadores personales de las existentes en la actualidad. Con un caché de 128 kbs de nivel 1, una arquitectura de 22 millones de transistores, la tecnología Enhanced 3D Now y el bus EV6 a 200 Mhz las prestaciones que ofrece AMD superan ampliamente las de su más directo competidor, Intel.
Más información en: www.AMD.com

Para maestros del rally

En los últimos meses **Trust** ha ampliado significativamente su oferta de dispositivos de control para juegos y entre estos destaca el **Dual Shock Rally Master**. Es un controlador indicado para juegos de carreras que incorpora un diseño muy característico. El gran cuello del volante y las dos plataformas de la base están proyectados para que el controlador se sitúe en el regazo del jugador, quedando el arco del volante fijado justo frente a este. Esto permitirá su uso en casi cualquier situación prescindiendo de la tradicional sujeción a una mesa. En el Rally Master se encuentran 15 botones de acción programables entre los que cabe destacarse una llave que simula el acelerador pues está indicada con un control visual.
Más información en www.Trust.com

64 Megas de furia



ATI Tecnologies tiene previsto empezar a comercializar en enero su nueva tarjeta de aceleración gráfica **Fury Maxx**. Las imágenes de aceleración y aplicación de efectos de entorno que hemos podido ver utilizando una de las primeras betas revela que la utilización de nada menos que 64 MB de memoria y dos procesadores Rage 128 Pro en la tarjeta pueden poner al rojo la competición por el mercado este invierno en la generación de tarjetas de vídeo que está al llegar. Las cifras aún no son definitivas pero se manejan ciertos datos como que la tarjeta de ATI podrá procesar 500 Mpixels/sec en alta resolución y tendrá soporte para Direct 3D y OpenGL ICD. Por supuesto tendrá sólo formato AGP.
Más información en: www.ATI.com



Recién ordenada

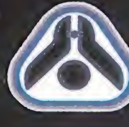


Creative Labs ha integrado en la **3D Blaster Annihilator** el chipset de Nvidia Riva Ge Force 256, que representa el primer chip de la última generación de aceleración gráfica.
El chip ha sido desarrollado para aumentar radicalmente las capacidades de aceleración gráfica ahora existentes de modo que la aplicación de efectos de iluminación, reflejos de entorno, y proceso de texturas se agilice en gran medida. La Annihilator será capaz de procesar 32bit de color en entornos 3D utilizando texturas de hasta 2048x2048 gracias a los 32 MB de memoria síncrona de alto rendimiento y un elevado RAMDAC de 350 MHZ. El poder de proceso de la tarjeta hará uso de prestaciones tan avanzadas como el cálculo de 3,8 Gigatexels y 15 millones de polígonos por segundo en los estándares DirectX y OpenGL ICD.
Más información en www.europe.soundblaster.com/products/welcome.asp

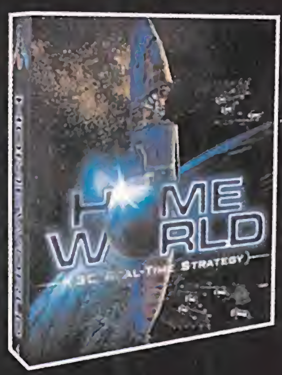
LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL ANTES...

Y AHORA...

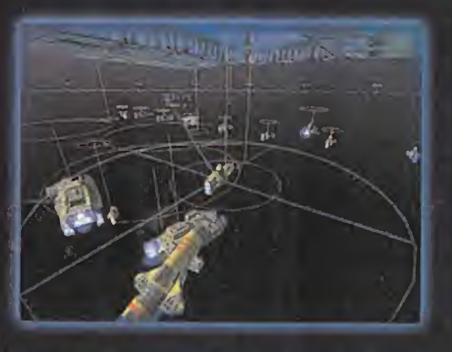
OLVIDA TODO LO QUE CREÍAS CONOCER. LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL ENTRA EN LA TERCERA DIMENSIÓN



HOMEWORLD







DIRIGE LA MÁS PEQUEÑA DE LAS NAVES O TODA TU FLOTA EN UN MUNDO TRIDIMENSIONAL SIN LÍMITES, DESPLAZÁNDOTE CON UNA ABSOLUTA PRECISIÓN EN ESTE UNIVERSO EN 3D.



CONDUCE A TU ARMADA A LO LARGO DE 16 MISIONES O JUEGA CONTRA 7 ADVERSARIOS A TRAVÉS DE INTERNET O EN RED EN LOS ESCENARIOS MULTIJUGADOR

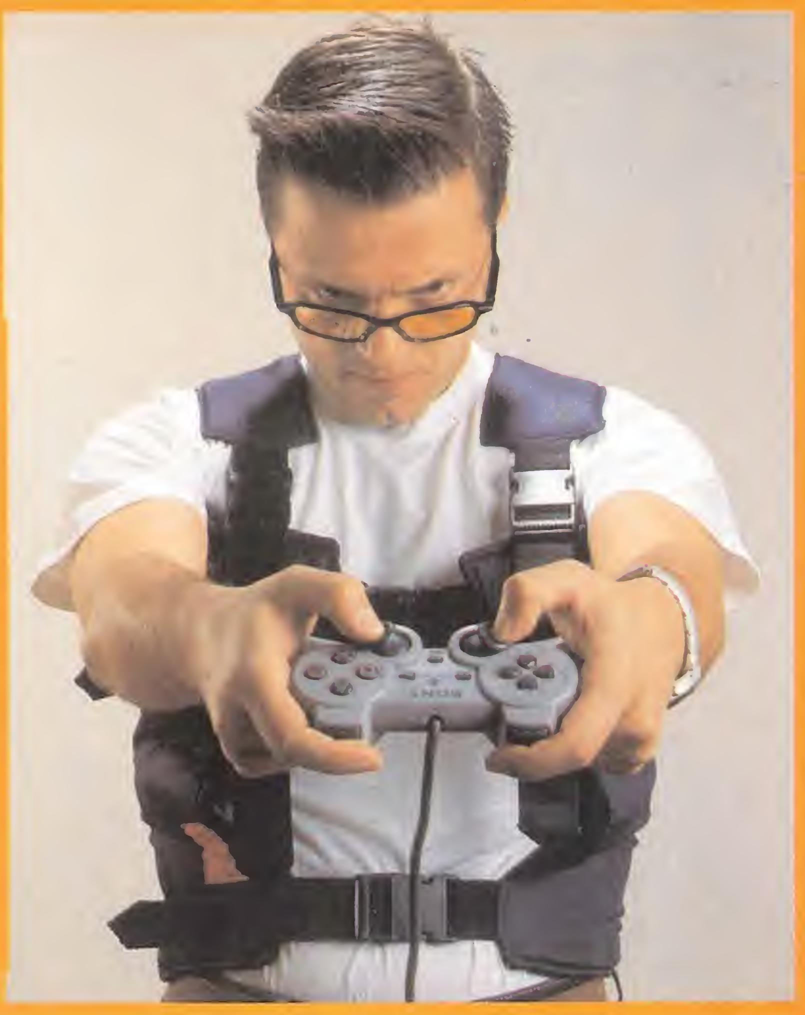


CREA EL MEJOR GRUPO DE COMBATE, ELIGIENDO LAS UNIDADES, FORMACIONES DE FLOTA Y TÁCTICAS DE VUELO MÁS ADECUADAS A CADA SITUACIÓN.

HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA
Avda. de Burgos 9, 1º-of 2
28036 Madrid
Tel: 91 383 26 23
Fax: 91 383 24 37
www.Havasinteractive.es

Voodoo 3500 TV, una potente tarjeta gráfica que amplia las capacidades multimedia del PC, y el nuevo y sorprendente chaleco Vibra Vest para Playstation, se "ven las caras" con nuestro equipo de expertos.





Versatilidad **absoluta**

Últimamente se está convirtiendo en un estándar la incorporación de entradas y salidas para hacer portable el uso de la tarjeta gráfica en otros dispositivo y en la última tarjeta de 3dfx se han depurado los drivers para sacar el máximo partido al veloz chip de 128 bits. Hasta ahora quedado patente de forma objetiva que las tarjetas basadas en el chip Voodoo 3 carecían de algunas de las prestaciones más comunes en otros productos del sector, sobre todo en lo que a la paleta de color y en la memoria del Z-Buffer, (16 ó 24 frente a los 32 bits en entornos tridimensionales). La Voodoo 3500 posee el mismo chip de aceleración y por tanto estas mismas prestaciones. Sin embargo, la tarjeta es probablemente la más rápida en cuanto a velocidad de proceso dentro de cómputo global en las de su generación y además dispone de soporte para Open GL, Direct 3D. La resolución máxima que alcanza la tarjeta es de 2046x1536 utilizando una paleta de 65.000 colores, para proporcionar una frecuencia vertical de barrido del monitor de 60 o 75 Hz. La integración de múltiples posibilidades de uso de esta tarjeta le confieren una estupenda versatilidad y ésta es de hecho su mejor cualidad. Mediante el conector y receptáculo E/S (entrada y salida de vídeo y S-vídeo) y junto con la entrada de señal de TV procedente del cable de antena, la Voodoo 3 3500 TV permite conectar al ordenador una gran gama de dispositivos multimedia como una cámara de vídeo, el monitor de televisión o sistemas de audio. Para sintonía de canales de televisión el programa VisualReality permite no sólo el ajuste y bloqueo de canales sino que pueden programarse hasta siete programas a lo largo de una semana. Las posibilidades de edición de vídeo son por tanto muy numerosas. Tanto para disfrutar de un juego en una pantalla de televisión como para ver programas de televisión. También es posible capturar vídeo y audio MPEG 2 en tiempo real gracias al software codec GoMotion! desde el ordenador la calidad de la señal de imagen es siempre satisfactoria. Internamente se encuentra un conector para la reproducción de DVD. Estas ventajas sitúan a la tarjeta entre las que mejor integran un conjunto de características multimedia con la aceleración gráfica.

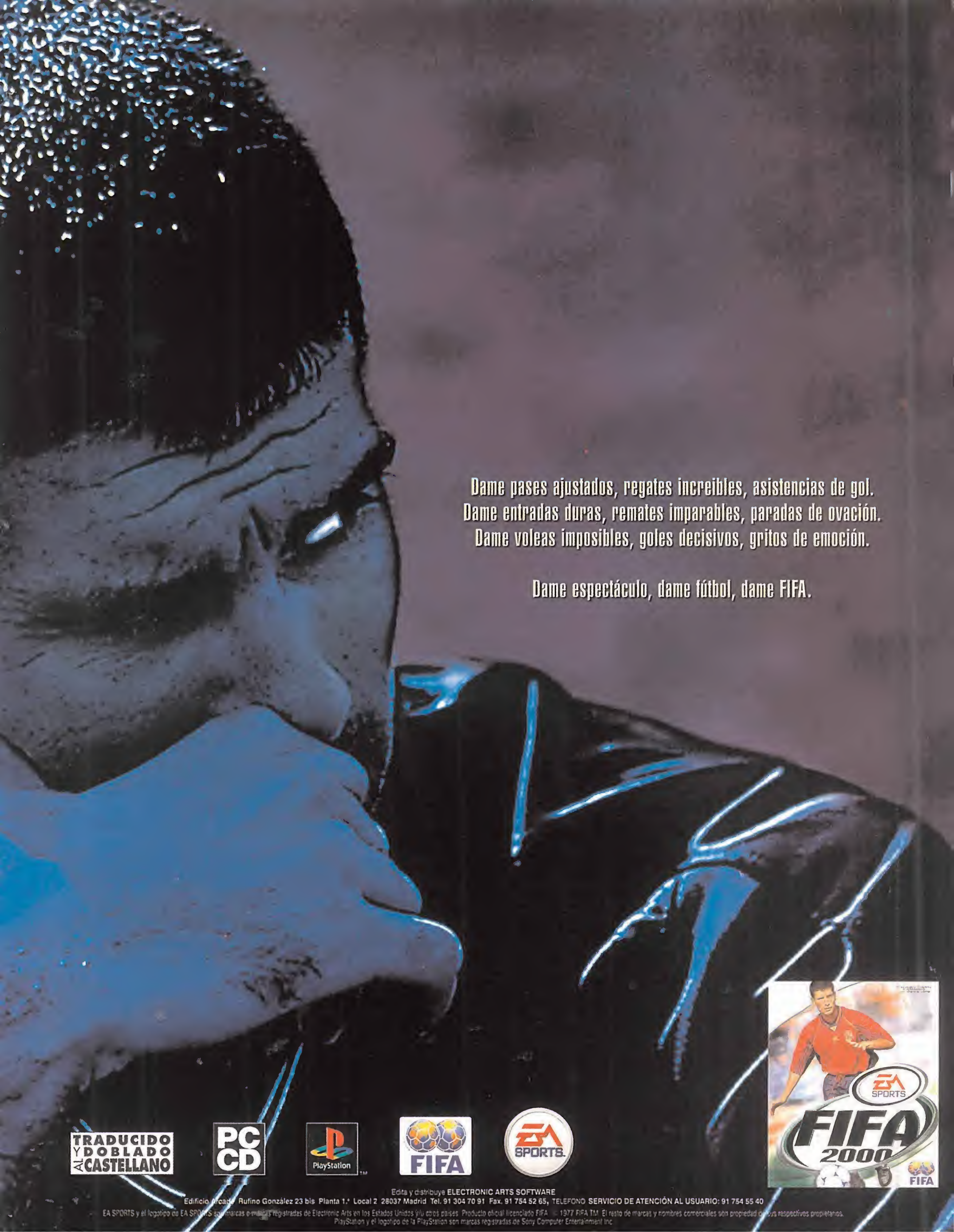
· Producto: **VOODOO 3500 TV** · Fabricante: **3DFX INTERACTIVE**
· Compatibilidad: **PC (Windows 95/98/2000 para DIRECT X)** · Distribuidor: **3DFX**
· Valoración: **90** · **Precio: 49. 990 PTAS. IVA incluido**
· Más información: **www.3dfx.com**

Sensaciones **Totales**

Este peculiar equipo de Vibra Vest consta de un chaleco ajustable y de un adaptador para PlayStation que haciendo uso del Dual Shock es capaz de generar impulsos y vibraciones simulando las condiciones del entorno de un juego. De esta manera el jugador puede sentir impulsos, contracciones o vibraciones inducidas al chaleco acordes con la situación del programa como por ejemplo la de un impacto o la vibración de un coche en un juego de carreras. La experiencia resulta agradable aumentando la sensación de realismo de cualquier programa de PlayStation que acepte Dual Shock. No es el primer modelo de esta clase comercializado en nuestro país pero el diseño se ha mejorado en gran medida resultando más sencillo de ajustar y mejor adaptable a cualquier fisionomía. El dispositivo está indicado para todo tipo de juegos pero sobre todo resulta muy interesante su utilización en juegos de acción, y el consumo de energía no es sólo ajustado sino bastante reducido.

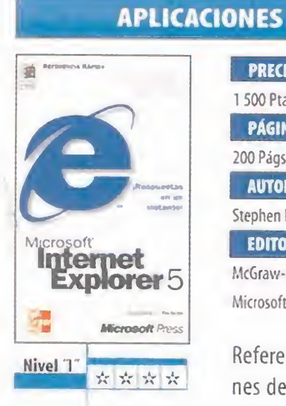
Su funcionamiento es similar a los monos de impulsos utilizados en simulaciones de realidad virtual de la industria. En su interior dispone de diversos dispositivos que vibran, y se contraen reaccionando a la información procedente de la consola. Puede además combinarse su utilización con otros dispositivos compatibles con PlayStation tales como una pistola de infrarrojos, un volante de carreras o bien con el propio pad de control de la consola. El resultado tras la prueba del Vibra Vest con diferentes juegos es que se trata de un artilugio realmente original y tiene además acabado muy cuidado, tanto en materiales como en su funcionamiento. La precisión y la facilidad de uso e instalación también han de tenerse en cuenta y cabe destacar que aparte del funcionamiento para juegos incorpora un modo masaje que no necesita de conexión a la consola generando por sí solo impulsos relajantes.

Producto: **TITILATIONAL VIBRA VEST** · Fabricante: **Gameinis**
· Compatibilidad: **PLAYSTATION (Dual shock)** · Distribuidor: **STARGAMES**
· Valoración: **83** · Precio: **10.990 Ptas** (IVA incluido)
· Más información: **Telf.: 91 648 02 04**


Dame pases ajustados, regates increibles, asistencias de gol.
Dame entradas duras, remates imparables, paradas de ovación.
Dame voleas imposibles, goles decisivos, gritos de emoción.
Dame espectáculo, dame fútbol, dame FIFA.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
FIFA
EA SPORTS
EA SPORTS
FIFA 2000
FIFA
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65, TELEFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Producto oficial licenciado FIFA © 1977 FIFA TM. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

APLICACIONES

MICROSOFT INTERNET EXPLORER 5



PRECIO 1 500 Ptas. 9.02 €
PÁGINAS 200 Págs.
AUTOR Stephen L. Nelson
EDITORIAL McGraw-Hill/ Microsoft Press

Nivel "I" ☆☆☆☆

Con esta obra el lector podrá encontrar con rapidez información precisa sobre Microsoft Internet Explorer 5, y conocer de inmediato y a la perfección el terreno que pisa, identificar los botones de las barras de herramientas y órdenes de los menús, etc. Las ilustraciones paso a paso y las reproducciones de las pantallas ayudarán a realizar aquello que desea hacer. La sección Referencia rápida mostrará rápidamente las funciones, los botones de la barra de herramientas y mucho más. Una obra que no debe faltar a todo usuario que se inicie con este programa.

INTERNET. EDICIÓN 2000

INTERNET



PRECIO 3 295 Ptas. 19.8 €
PÁGINAS 384 Págs.
AUTORES J.M. Suárez/O.R. González
EDITORIAL Anaya Multimedia

Nivel "C" ☆☆☆☆

El objetivo de este libro es sacarle el mayor partido a Internet, y pasar, de una vez por todas, de las funciones básicas, como recoger el correo, o introducir una dirección Web en el explorador.
A lo largo de los capítulos que componen el libro, se podrá encontrar información sobre lo que es hoy más importante dentro de la red, todos los secretos de los motores de búsqueda, posibilidad de aprender a trabajar con la red, creando las propias páginas con HTML, o con los editores de páginas Web. Una obra a tener en cuenta por todos los adictos a Internet.

MICROSOFT WORD 2000

APLICACIONES

PRECIO 3 995 Ptas. 24.01 €
PÁGINAS 448 Págs.
AUTORES J. Encinas/C. Macías
EDITORIAL Anaya Multimedia

Nivel "I" ☆☆☆

Este libro pretende ser un curso básico de Word 2000 y al mismo tiempo un libro de consulta que ayude a resolver las dudas que se puedan plantear al utilizarlo.
Siguiendo con la filosofía de esta colección, cada lección contiene ejemplos prácticos que ayudarán a fijar ideas e ir avanzando en la lectura del libro. Al final de cada lección hay un resumen que servirá de repaso de los temas tratados. En el CD-ROM que acompaña a la obra se incluyen los ejercicios prácticos, documentos, plantillas, macros, gráficos, páginas Web y todo el material utilizado en el libro.

APLICACIONES

MICROSOFT ACCESS 2000

PRECIO 1 500 Ptas. 9.02 €
PÁGINAS 200 Págs.
AUTOR Stephen L. Nelson
EDITORIAL McGraw-Hill/ Microsoft Press

Nivel "I" ☆☆☆

La obra que nos ocupa intenta llevarnos a través del complejo mundo que contiene el programa Microsoft Access 2000 para el tratamiento de bases de datos.
Siguiendo una literatura bastante sencilla, este libro facilitará las tareas de todo aquel que se inicie con el mismo, pero si llegar más allá que, al fin y al cabo, es lo que se pretende, aportando los conocimentos necesarios para poder empezar a abrirse camino con el programa de Microsoft, además de ser una buena obra para encontrar explicados aquellos términos no complicados referidos al mismo.

APLICACIONES

MICROSOFT FRONTPAGE 2000



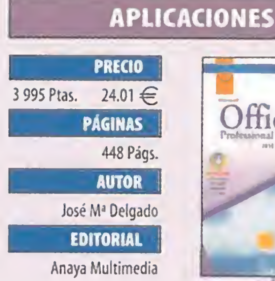
PRECIO 3 200 Ptas. 19.23 €
PÁGINAS 216 Págs.
AUTOR Stephen L. Nelson
EDITORIAL McGraw-Hill/ Microsoft Press

Nivel "I" ☆☆☆☆

Este libro está destinado a todo el que quiera empezar en publicar páginas Web con Microsoft Frontpage 2000, y en el que se podrá encontrar una herramienta de referencia sencilla y fácil de leer. Con la premisa de que la publicación Web no es algo que sólo los expertos puedan (o deban) hacer, el propósito de este libro es ayudar a conseguir que el trabajo se haga de forma rápida y eficaz, con el fin de poder centrar los esfuerzos en las partes más importantes y divertidas de la publicación de las páginas Web.

MICROSOFT OFFICE 2000 PROFESSIONAL

APLICACIONES



PRECIO 3 995 Ptas. 24.01 €
PÁGINAS 448 Págs.
AUTOR José Mª Delgado
EDITORIAL Anaya Multimedia

Nivel "C" ☆☆☆

Este libro desarrolla las cuatro aplicaciones principales y de más uso que componen la suite Office 2000. El nivel de conocimiento requerido es prácticamente nulo, siendo perfectamente valido tanto para aquellas personas que nunca hayan trabajado con Office como para usuarios con nociones básicas sobre la aplicación. El libro sigue un esquema de ejemplos y secuencias de pasos que facilitan enormemente el aprendizaje de los conceptos fundamentales de cada aplicación.

MICROSOFT EXCEL 2000

APLICACIONES





PRECIO 6 995 Ptas. 42.04 €
PÁGINAS 896 Págs.
AUTORES Martin/Hasen/Klingher
EDITORIAL Anaya Multimedia

Nivel "I" ☆☆☆☆

La última versión de la aplicación de hoja de cálculo líder en el mundo llega con importantes mejoras de diseño para aumentar su productividad en casa y en la oficina. Escrito por tres expertos en Excel, este libro enseñará al lector todo lo que necesita saber para obtener el máximo rendimiento del más potente de los programas de hojas de cálculo.
Si se es un usuario de este programa de Microsoft, una de las mejores maneras de hacerse con él es con esta obra.

INTERNET

SUPERUTILIDADES PARA WEBMASTERS

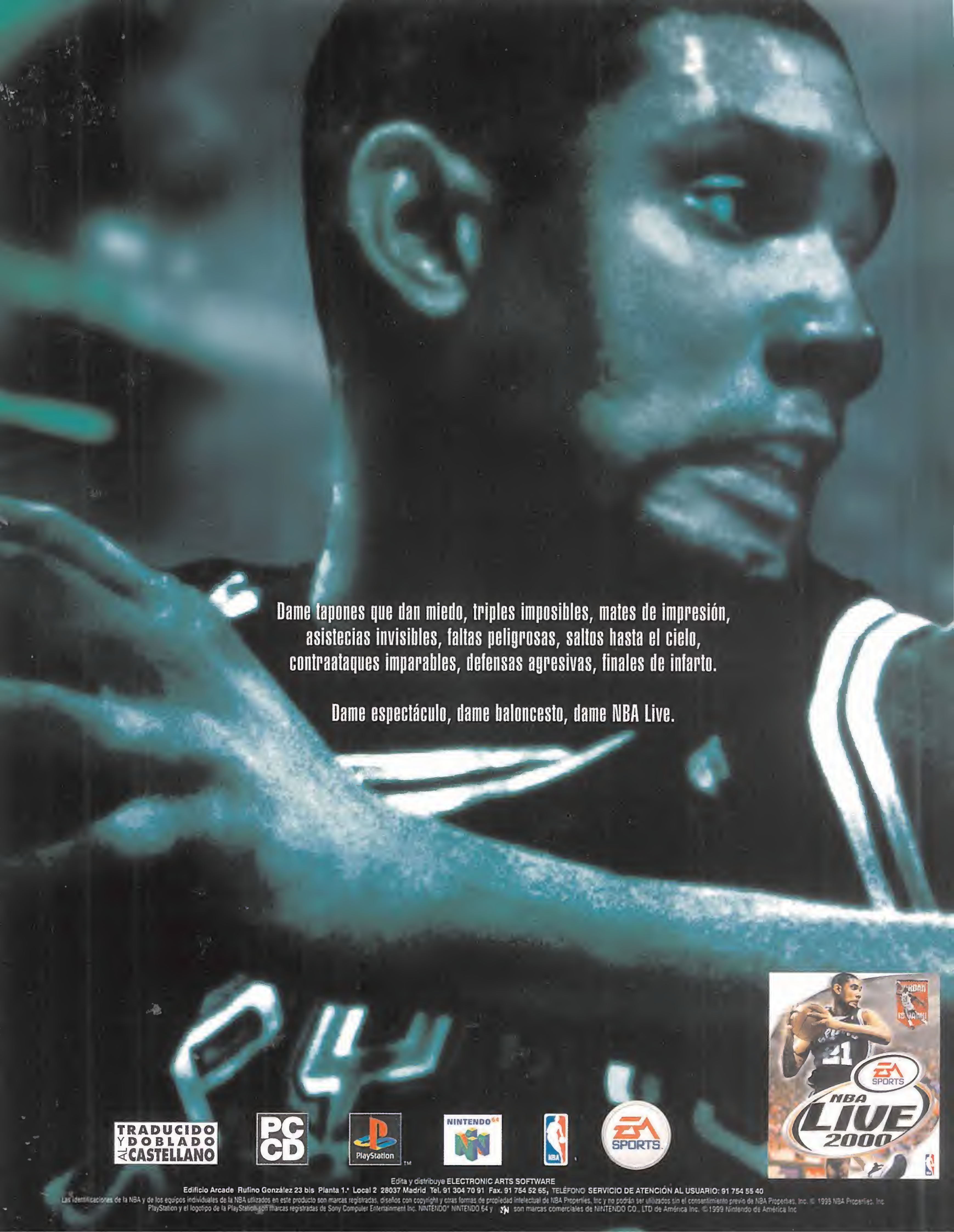


PRECIO 6 500 Ptas. 39.07 €
PÁGINAS 734 Págs.
AUTOR Jesús Bobadilla
EDITORIAL Osborne/McGraw-Hill

Nivel "C" ☆☆☆☆

Este libro es una herramienta imprescindible para todas las personas relacionadas con la creación de aplicaciones Web, o que quieran aprender a crearlas. En él se tratan varias tecnologías y lenguajes, y se proporcionan utilidades que pueden ser incorporadas en los sitios Web que se estén desarrollando. Va dirigido a programadores de páginas Web, analistas y diseñadores de sitios Web, Webmasters, y personas con conocimientos de programación.

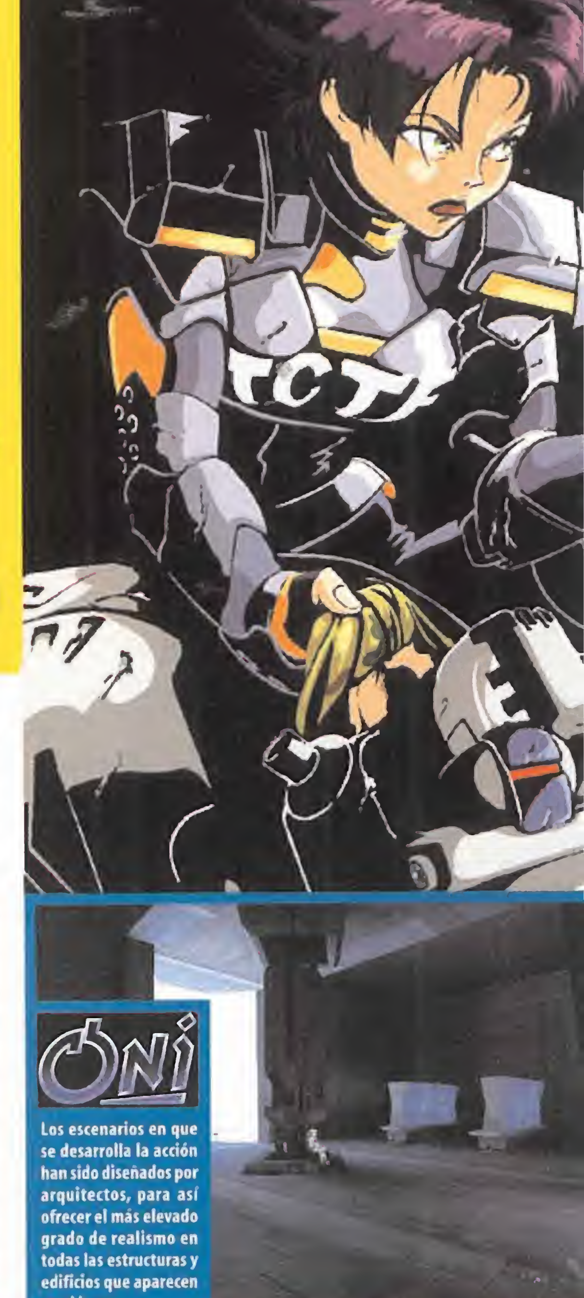
Nivel I: Iniciación Nivel C: Con experiencia Nivel E: Experto
▼ Pésimo ☆ Flojo ☆☆ Normal ☆☆☆ Bueno ☆☆☆☆ Muy Bueno



Dame tapones que dan miedo, triples imposibles, mates de impresión, asistecias invisibles, faltas peligrosas, saltos hasta el cielo, contraataques imparables, defensas agresivas, finales de infarto.
Dame espectáculo, dame baloncesto, dame NBA Live.
EA SPORTS
NBA LIVE 2000
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
NINTENDO 64
NBA
EA SPORTS
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65, TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
Las identificaciones de la NBA y de los equipos individuales de la NBA utilizados en este producto son marcas registradas, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc y no podrán ser utilizados sin el consentimiento previo de NBA Properties, Inc. © 1999 NBA Properties, Inc
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO® NINTENDO 64 y son marcas comerciales de NINTENDO CO., LTD de América Inc. ©1999 Nintendo de América Inc

BUNGIE PRESENTA SUS NUEVOS PROYECTOS

A finales del pasado mes de Octubre, parte de los miembros integrantes del equipo de Bungie volaron desde Chicago hasta Milán, para presentar por vez primera en Europa, y de manera oficial y exclusiva, sus más nuevos y revolucionarios proyectos. Tras una drástica y casi dramática declaración de principios, los responsables de títulos como «Myth», «Pathways into Darkness» y «Marathon», dejaron tras de sí las palabras y desvelaron todos los secretos sobre los dos títulos que están llamados a romper moldes en el campo de la acción, en el mundo del PC. Micromanía voló hasta la ciudad italiana para asistir en directo, como representación de la prensa española, a uno de los acontecimientos más esperados de los últimos meses, en el mundo del videojuego.



Los escenarios en que se desarrolla la acción han sido diseñados por arquitectos, para así ofrecer el más elevado grado de realismo en todas las estructuras y edificios que aparecen en el juego.

ABAJO EL ENCASILLAMIENTO

Puede resultar ligeramente extraño que Bungie, cuya producción en los últimos años se había enfocado hacia la estrategia («Myth», «Myth II: Soulblighter»), aparezca ahora con dos títulos de acción 3D, en un radical giro de diseño y filosofía. ¿O tal vez no?

Según parece, la compañía quiere dejar muy claro que NO está dispuesta, bajo ningún concepto, a encasillarse en un género determinado –o dejar que la prensa y el público les encasillen–. En una serie de pasos que pueden incluso hacer perder la pista sobre el siguiente movimiento que Bungie puede llegar a realizar, la compañía ha pasado de desarrollar simuladores bélicos a shoot'em ups, para finalizar con la estrategia en tiempo real. Y, finalmente, han llegado al mundo de la acción 3D.

La especialización es para los insectos. Ese es su lema. En sus propias palabras, les facilitaría mucho más la vida seguir desarrollando nuevas entregas de títulos con los que han conseguido un éxito considerable, como «Myth», que afrontar nuevos desafíos. Pero, en una comparación casi brillante (y, ¿no exenta de una cierta presunción?), afirman que el artista se distingue a sí mismo por ser capaz de asumir muy diferentes desafíos y trabajar en distintas direcciones. El ejemplo que la compañía coloca ante nuestros ojos es el de Stanley Kubrick, un director que nunca repitió el mismo estilo de película, pasando del cine histórico al bélico, de la ciencia ficción al horror, dejando tras de sí un puñado de obras maestras sin necesidad de copiarse a sí mismo.

Bungie no niega, por otro lado, el mérito ni el respeto que les merecen las compañías que han sido capaces de desarrollar distintas entregas de éxito de un título concreto, pero no quieren colocarse a su lado.

Así, surgen «Oni» y «Halo». Dos títulos que han sido concebidos desde el comienzo como proyectos de una ambición más que elevada, y que han obligado a la compañía a invertir un esfuerzo realmente considerable en el área de I+D, con el desarrollo de una serie de motores 3D capaces de exprimir al máximo el potencial del PC... y del Mac.

Siempre ha sido una característica de Bungie mantener los ordenadores de Apple como una de sus plataformas favoritas. De hecho, los primeros títulos de Bungie fueron desarrollados exclusivamente para el ordenador de la manzana, siendo algunos de ellos, posteriormente, adaptados al compatible, o lanzados simultáneamente en ambos formatos.

Apple es, sigue siendo, una fuente considerable de ingresos para el mundo del videojuego, en los Estados Unidos. Y, aunque su presencia en otros territorios, como Europa, sea casi anecdótica a nivel de entretenimiento, compañías como Bungie siguen apoyando al Mac sin miramientos. Tanto es así que uno de los dos nuevos títulos de la compañía, «Halo», fue mostrado por vez primera en un acontecimiento público en la última edición del MacWorld Expo, como demostración del potencial de los G3, en el mundo del software lúdico –algo por lo que, por otro lado, compañías como id Software, con John Carmack a la cabeza, también han apostado sin reservas–.

Pero, plataformas, aparte, lo que Bungie quiere demostrar es que las modas no han de ser, necesariamente, seguidas, y que es mucho más interesante y provechoso arriesgarse de vez en cuando, que matar la gallina de los huevos de oro, por muchos que pueda dar. El usuario y, en segunda instancia también el propio desarrollador, obtienen muchas más satisfacciones de este modo.

«Oni» y «Halo» llegan para ofrecer algo nuevo, y no sólo en el currículum de la compañía. Así será la acción en 3D del futuro, según Bungie.

ONI

EN PREPARACIÓN: PC, MAC • ARCADE

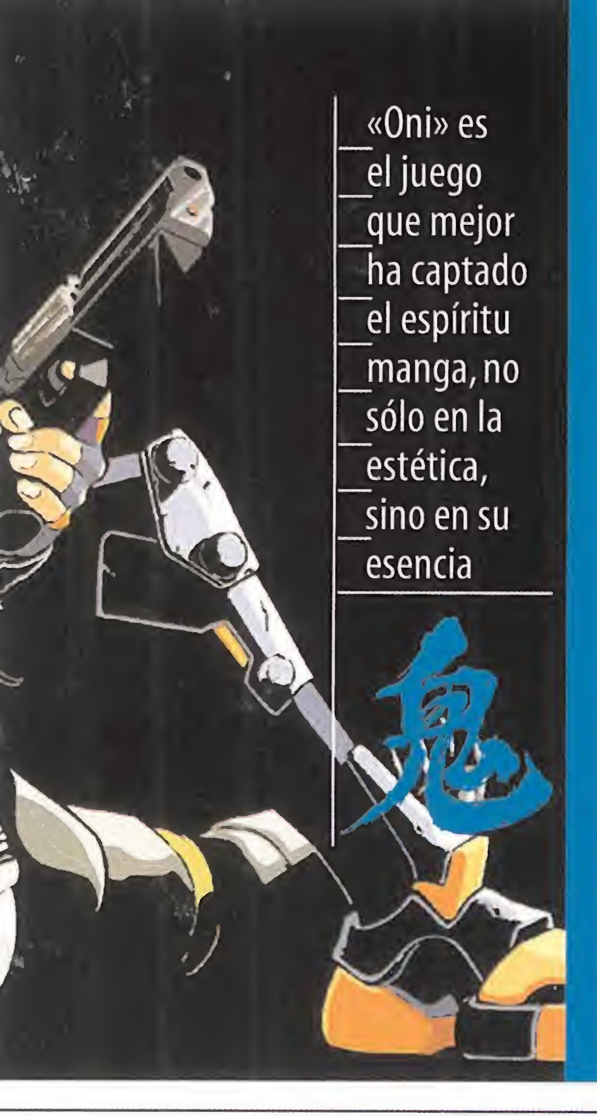
El manga llega al 3D

Estética totalmente manga, una protagonista femenina, lucha sin cuartel y una nueva perspectiva sobre el género. Esas son las credenciales con que «Oni» se presenta ante el mundo. Una carta de presentación con la que Bungie quiere renovar el mundo de la acción 3D, con un arcade puro en competencia con todos los títulos que, tras la estela de los juegos que combinan acción y aventura, al estilo de «Tomb Raider», llega para aportar una frescura notable al género.

El mismo nombre del juego es toda una declaración de intenciones sobre el propósito del mismo. La traducción del japonés original, fantasma o demonio, nos trae reminiscencias del espíritu de cómics y películas como «Ghost in the Shell». Y es que, posiblemente, nos encontremos ante el juego que mejor ha sabido captar ese particular estilo que ofrece el "media" nipón, no sólo en lo referente a aspecto y estética, sino a la verdadera esencia de su desarrollo. Diseñado como un juego en tercera persona, la protagonista, Konoko, una policía que ha de enfrentarse a una organización criminal que extiende el terror en una urbe cuyo nombre ahora no tiene demasiada importancia, es capaz de poner en práctica tácticas de defensa y ataque a mano armada, o sin ningún tipo de armas, en una doble vertiente de acción.

Acción, y nada más, es lo que ofrece «Oni». La única posible variación en pos de la aventura viene dada por la enorme variedad de localizaciones y personajes con los que se puede interactuar durante el juego, aunque en ningún momento nos encontraremos con nada parecido a recoger objetos, llaves o resolver enigmas.

Uno de los aspectos más llamativos de «Oni» es el sistema de control diseñado para el personaje principal. Los movimientos y acciones de Konoko se basan en los controles típicos de los juegos en perspectiva subjetiva, aunque magistralmente depurados y estructurados para, con un número de teclas muy reducido, conseguir una gran variedad de animaciones, golpes y posibilidades de acción. De hecho, el ratón se destaca en «Oni» como un complemento ideal para el juego, y el usuario



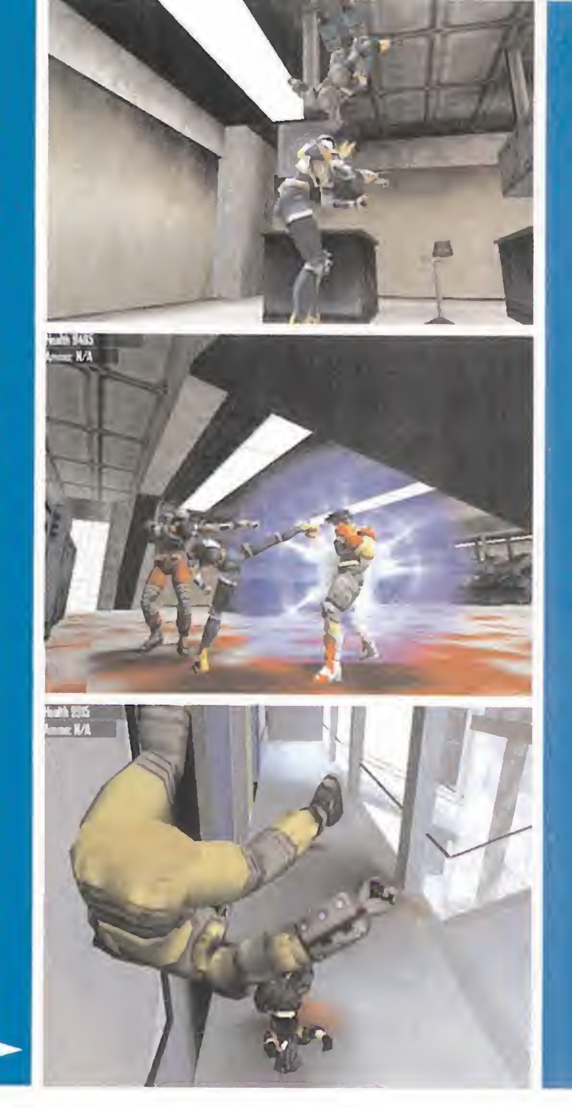
se llegará a familiarizar rápidamente con la gestión del mismo y todo el potencial que encierra este sistema de control.

Todo en «Oni» parece dispuesto para llevar el apartado de jugabilidad al máximo, una de las preocupaciones que Bungie siempre tiene con todos sus juegos. Sin embargo, esto no quita que «Oni» sea uno de los títulos técnica y tecnológicamente más atractivos de los próximos meses.

El diseño del motor 3D que da vida al programa no sólo demuestra el talento de la compañía en materia de I+D, y aprovechamiento del potencial ofrecido por las tarjetas 3D de última generación, sino una elegancia del diseño realmente sobresaliente.

El uso de interpolación en las animaciones, un diseño gráfico basado en esqueletos de modelos 3D y técnicas de mapeado que permiten obtener una suavidad alucinante en la generación gráfica, y multitud de FX visuales hacen de «Oni» una pequeña joya gráfica. Algunos de estos efectos especiales, aunque basados en la potencia software del propio engine, como el uso de "motion blur", que añade una vistosidad y realismo mayores a las animaciones, pueden beneficiarse enormemente de las posibilidades que las nuevas tarjetas de 3dfx, por ejemplo, con la tecnología T Buffer, llegarán a ofrecer en el futuro más inmediato.

Otra de las características más notables de «Oni» en este apartado es el diseño de los escenarios. A diferencia de la práctica totalidad de juegos, la creación de los niveles y escenarios ha sido realizada por arquitectos, con la ayuda de "AutoCAD", para obtener un entorno urbano no sólo realista en escala sino en funcionalidad, y dar al jugador la impresión de que el universo de «Oni» es auténtico, no sólo una sucesión de mapas y niveles dispuestos para amoldarse a las necesidades del guión pensado por los programadores. ►





La eficaz gestión de las cámaras, con el uso añadido de efectos especiales de transparencia y muros translúcidos, permite no encontrarse con ángulos muertos durante la acción del juego.



El desarrollo de la acción está pensado desde un punto de vista casi cinematográfico, que permite disfrutar de secuencias espectaculares en tiempo real. El enorme potencial del motor 3D creado para «Halo» es, en gran parte, el responsable de este mismo estilo de diseño.

El enorme detalle gráfico de que hace gala «Halo» es mucho más que un simple aspecto cosmético. Gracias a la visualización de los más pequeños detalles, el factor que más gana con ello es la jugabilidad. Los múltiples FX visuales hacen que el realismo de la acción gane enteros, permitiendo descubrir alternativas de lo más variado al jugador, con lo que se pueden poner en práctica acciones de todo tipo sin ningún problema.

En referencia al elegante diseño de los escenarios, y no sólo al apartado puramente tecnológico, existen detalles de tan brillante factura como la gestión de cámaras. Para potenciar la acción, el componente básico de «Oni», en lugar de volver loco al usuario con la automatización de vistas y perspectivas que, en un título como éste, de llegar a un punto muerto podría causar estragos y arruinar por completo la experiencia de juego, cuando una cámara se "tropieza" con un muro se sitúa detrás de éste sin variar su trayectoria, pero el mismo se vuelve translúcido. De este modo, el jugador sigue teniendo la referencia exacta de su posición, pero sin encontrarse con desagradables y bruscos cambios, que podrían hacer perder unos valiosos segundos durante el combate.

Lo que se consigue de este modo es una continuidad perfecta de la acción, sin transiciones, sin saltos, que confieren al juego un aspecto de producción cinematográfica realmente atractivo. Éste se potencia, además, gracias al uso de secuencias no interactivas basadas en el mismo engine 3D del juego, lo que no corta en ningún instante la historia misma. En cuanto la escena termina, el engine arranca la acción en tiempo real desde ese punto.

En definitiva, «Oni» se perfila como un juego realmente brillante en múltiples facetas, tanto de diseño como tecnológicas, que pueden hacer de este juego un verdadero número uno en el género.

HALO

EN PREPARACIÓN: PC, MAC · ARCADE

Ciencia ficción interactiva

Aunque su estado de desarrollo aún es muy primitivo, y «Halo» se confirma como un proyecto que no verá la luz a corto plazo, el fascinante experimento tecnológico que el juego representa es la prueba palpable de que Bungie es capaz de acometer cualquier tipo de género con garantía total de éxito. El futuro de la ciencia ficción es interactivo. Mucho más de lo que imaginamos en estos momentos.

En el futuro, la Tierra se verá sometida a una feroz invasión de una hostil raza alienígena que desembocará en la destrucción del soporte vital sobre la superficie del planeta. Como consecuencia, la especie humana se ve forzada a abandonar nuestro hogar, buscando refugio en remotos lugares fuera del sistema solar. Por desgracia, la colonización de mundos exteriores lleva tiempo, demasiado tiempo. Tanto que, mientras se localiza el lugar idóneo para crear una nueva sociedad y un nuevo mundo, la tecnología se pone a disposición de las necesidades del ser humano, con la creación de una base orbital en forma de anillo, el Halo. En este lugar, la terraformación se lleva a cabo y se crean entornos artificiales que reproducen diferentes localizaciones geográficas de la Tierra, incluyendo la disponibilidad de una atmósfera respirable. El Halo es, en la práctica, una segunda Tierra. Sin embargo, la incansable caza del depredador alienígena no ha concluido...

De este modo da comienzo la historia de «Halo», el segundo título de acción con que Bungie quiere probar su capacidad de asumir riesgos y (re)definir géneros. «Halo», en estos momentos, no pasa de ser una demostración tecnológica, más que un juego en sí, pues el engine 3D y los distintos efectos que incorpora es casi lo único que existe del proyecto.

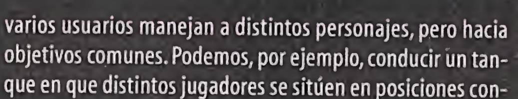
Una pequeña parte del diseño global ha sido llevado a cabo para montar un nivel jugable que sirva de referencia a lo que el juego mostrará, y eso es lo que Micromanía pudo ver en Milán, de la mano de la compañía. Sin embargo, «Halo» promete. Es poco lo que se ha podido contemplar, sí. Pero ciertamente espectacular.

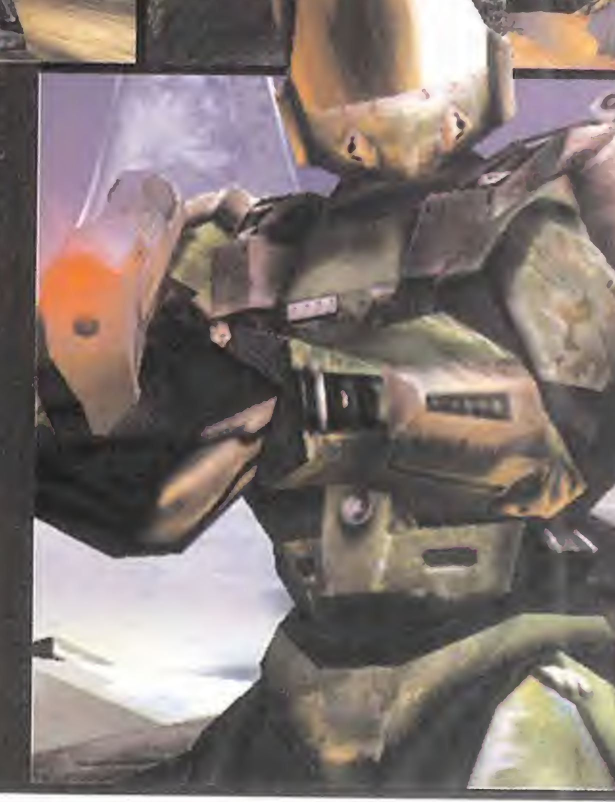
No se trata tan sólo de comprobar como los ingenieros de software han desarrollado un motor 3D original y de gran potencia –nuevo y distinto del de «Oni», y creado pensando exclusivamente en el diseño de «Halo»–, sino del estilo aplicado al juego. Si bien el motor de «Halo» resulta, ciertamente, impactante –la aplicación de efectos de teselación en tiempo real permite generar fondos hasta el mismo horizonte, por ejemplo–, la aplicación a la acción, con un diseño basado en una perspectiva en tercera persona –ideada para, como en «Oni», dar una referencia más real e inmediata del entorno al jugador–, el juego se ha estructurado en base a un estilo claramente cinematográfico.

Pese a que la gestión de cámaras permite que éstas sigan, en todo momento, al personaje que manejamos, a diferencia de «Oni», en esta ocasión no nos encontramos con un único protagonista. «Halo» permite controlar a un grupo de soldados futuristas que, apoyando sus acciones mutuamente, son









capaces desde pelear hasta conducir una gran variedad de vehículos, preparar emboscadas, sabotear artefactos extraterrestres o, sencillamente, explorar el entorno.

En cualquier caso, hay que aclarar que, en tiempo real, el jugador sólo puede manejar a un personaje de manera directa. Es posible cambiar de uno a otro en cualquier instante, sin embargo, lo que permite considerar un pequeño factor estratégico en que, con el apoyo de los algoritmos de IA, es posible asignar posiciones desde las que los distintos personajes llevarán a cabo acciones ofensivas y defensivas, según cómo el enemigo nos esté acechando.

Una de las principales novedades en diseño de acción de «Halo», con respecto a cualquier otro juego, es el modo multiusuario. Una opción de juego cooperativo, realmente espectacular, que no tiene nada que ver con títulos ya vistos. No hablamos de las tópicas modalidades "CTF", sino de auténtico juego, similar al modo individual, en que varios usuarios manejan a distintos personajes, pero hacia objetivos comunes. Podemos, por ejemplo, conducir un tanque en que distintos jugadores se sitúen en posiciones concretas de apoyo y cobertura, mientras otro maneja la dirección, un segundo la torreta y algún compañero nos ofrece un apoyo extra como infantería, o cubriendo nuestra posición desde un jeep. Es decir, hablamos de verdadero trabajo en equipo para resolver misiones concretas y de gran variedad, lo que no es nada común en los juegos de acción habituales en el mercado.

El modo de juego cooperativo, para varios usuarios, es realmente innovador

«Halo», al igual que «Oni», es un título que no sólo quiere romper esquemas en el apartado tecnológico, sino en la misma concepción y diseño del juego. Resulta complejo augurar resultados sobre unos diseños que, en estos momentos, son muy esquemáticos pero, si todo lo que Bungie ha prometido se cumple –y por el camino que van, superarán todas las expectativas–, estamos ante una verdadera obra maestra.

CONVIERTE TU PC EN UNA CONSOLA

la CIUDAD de los juegos

Más de **100** juegos COMPLETOS.

Totalmente en Castellano.

No necesitas NADA, pero NADA de disco duro.

No hay que perder tiempo en instalar NADA.

Todos los juegos funcionan desde el CD-ROM.

Sólo tienes que introducir el CD en el lector, y a JUGAR.

Juegos de Acción, Arcade, Aventura, Estrategia, Simulación, y un largo etc.





PC-CD ROM | WINDOWS™ 95 | 98

www.newsoft.es
www.newsoftusa.com

NEWSOFT

NEWSOFT: Telf. 902 414 414

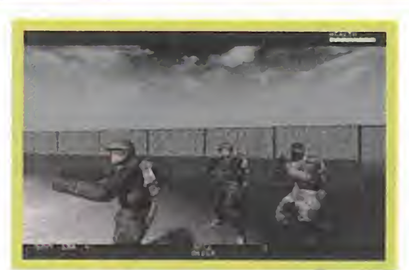




























BLACK & WHITE

PC Aunque Lionhead sigue sin querer confirmar una fecha definitiva para el lanzamiento de su esperado «Black & White», al menos sí que anuncian que cada vez se encuentra más cercano. En todo caso, el proyecto sigue adelante, mejorando día a día en aspectos como el que se supone será uno de los más perfectos y realistas sistemas de Inteligencia Artificial. No es, sin embargo, el único apartado en que «Black & White» pretende sentar cátedra. El detalle de los mundos y entornos en que la acción se desarrollará es, sin duda, de los más elevados vistos desde hace mucho tiempo en un videojuego, tal como ya es costumbre en cualquier proyecto en que Peter Molyneux esté involucrado. Por lo que se ha visto de momento sobre «Black & White», no cabe duda que nos encontramos ante uno de los títulos más originales, ambiciosos y rompedores de todos los que tendremos oportunidad de disfrutar el próximo año.







ACE COMBAT 3

PLAYSTATION La tercera entrega de uno de los nombres más clásicos en PlayStation vuelve con renovadas energías. Aunque ya resulta difícil innovar en las posibilidades que el combate aéreo ofrece en un sistema como las consolas, «Ace Combat 3» utiliza la técnica más depurada de toda la serie para alcanzar la mayor calidad imaginable y, en la medida de lo posible, renovar tanto el aspecto estético como las posibilidades en la jugabilidad. Mayor detalle gráfico y realismo, contemplado de manera global, son dos de las grandes bazas de un título que parece destinado, sobre todo, a aquellos usuarios que encontraron en las entregas precedentes una buena dosis de diversión.







CRAZY TAXI

DREAMCAST Además de ser uno de los primeros títulos que se desarrollaron en formato recreativa, para placa Naomi, con una futura versión Dreamcast en mente, «Crazy Taxi» es uno de los títulos más rompedores de Sega en sus habituales títulos dedicados al automóvil. Se trata de un alejamiento notorio de su habitual gama de arcades de competición, entrando de lleno en un subgénero que cada día cuenta con más representantes, en que la conducción urbana –sin reglas– se destaca sobre la propia simulación, más o menos realista, a los mandos de los más potentes vehículos. «Crazy Taxi» se perfila así como un título en que la diversión y jugabilidad, por encima de todo, se anteponen a aspectos más relacionados con la técnica y la tecnología.









EL IMPERIO DE LAS HORMIGAS

PC La entrada de Microids en el género de la estrategia en tiempo real se va a llevar a cabo mediante un título que, ante todo, se puede calificar como de una absoluta originalidad.

«El Imperio de las Hormigas» nos traslada a un microuniverso en el que debemos llevar a la expansión a una colonia de hormigas, en la que nos veremos obligados a afrontar peligros nada comunes, como los que representan para la supervivencia de nuestro hormiguero los ataques de insectos de gran tamaño –en relación al de una hormiga, claro–, así como la propia recolección de recursos para la alimentación y crecimiento de la colonia. La organización, estructura y cuidado del hormiguero, las atenciones a la Reina, la exploración del territorio... son sólo algunas de las tareas a que deberemos dedicar nuestros esfuerzos, en pro de nuestra supervivencia.

Sólo la élite del 3D reconoce la potencia de 3D prophet

3D PROPHET
SÓLO PARA LA ÉLITE DE 3D

Sólo los que elijan las tarjetas GUILLEMOT podrán conocer qué pasará en el nuevo milenio, sólo ellos sabrán porque 3D PROPHET es la más potente de las tarjetas gráficas, sólo ellos han adquirido la tecnología que les da la tranquilidad de llevar a cabo todos sus proyectos.

nVIDIA. GeFORCE 256



- *Edición limitada*
- *GPU con tecnología GeFORCE™ 256*
- *4 Motores gráficos*
- *Salida TV*
- *15 Millones de triángulos por segundo*
- *Nuevos efectos: cube environmental mapping, vertex blending, etc*

Tambien Disponible 3D PROPHET DDR-DVI (Más potencia y salida digital)

www.guillemot.com

Guillemot







RED DOG DREAMCAST Cada vez más cerca está la aparición de «Red Dog», para Dreamcast. La nueva producción de Argonaut se puede considerar, a tenor de lo visto por Micromanía, en uno de los títulos más completos de la compañía, en lo referente a tecnología y jugabilidad. Se trata de uno de los juegos para la nueva consola de Sega que explota al máximo las posibilidades del mando de la misma, con multitud de parámetros a controlar durante el desarrollo de la acción, habida cuenta del diseño de la misma y del peculiar tipo de vehículo que controlamos; una especie de tanque todo terreno en el que podemos manejar de forma independiente la torreta y el vehículo en si. «Red Dog» no sólo se perfila como un gran título de acción, sino como uno de los más divertidos que podremos ver en los próximos meses, en su género, para Dreamcast.



PANZER ELITE PC La combinación de géneros se ha convertido, en los últimos años, en la tónica general de multitud de títulos aparecidos en el mercado. Uno de los ejemplos más evidentes, y que podremos disfrutar en los próximos meses, es el de «Panzer Elite». Hablamos de un título que nos traslada a una epopeya bélica, en el escenario de la Segunda Guerra Mundial, donde al mando de un carro de combate –o de un escuadrón de los mismos–, nos veremos inmersos en decenas de batallas y escaramuzas, en las que intervienen aspectos tanto de acción como de simulación e incluso ciertas pinceladas de estrategia.

«Panzer Elite» pretende elevar el límite del realismo hasta altas cotas, permitiendo tanto la gestión de órdenes como la acción directa pilotando una de estas bestias de guerra, en decorados urbanos y campestres, e incluso desérticos, pues las diferentes misiones del juego se desarrollan en una gran variedad de localizaciones.









RUNAWAY. A ROAD ADVENTURE PC Tras un primer –y fugaz– contacto con la que será nueva aventura de Péndulo Studios, Micromanía ha podido comprobar que no sólo estamos ante la más lograda historia creada por este joven equipo, sino ante una de las mejores producciones del género en los últimos tiempos, a nivel mundial. La tecnología utilizada en «Runaway», que la convierte en una auténtica película de animación, así como la madurez del guión, la lograda personalidad de los protagonistas, la excelente atmósfera y la inmersión que llega a conseguir, nos llevan a la conclusión de que «Runaway» es mucho más que un nuevo juego. Resulta difícil imaginar qué podrá hacer Péndulo después de este "tour de force" aunque, demos tiempo al tiempo, y preparémonos para disfrutar de «Runaway», antes de adelantar un futuro que aún está por llegar.

SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000 DREAMCAST Muy extraño resultaba que Sega, tras la presentación oficial, lanzamiento de Dreamcast y anuncios de futuros títulos, no hubiera entrado aún en la vorágine de ultimar todos los detalles referentes a algún juego del género estrella, entre los títulos deportivos para la máquina. Por fin, el fútbol, tal y como Sega lo entiende tras toda la experiencia acumulada en diversos formatos, llegará a Dreamcast de la mano de «Worldwide Soccer 2000». Lo que se ha podido contemplar del título, a estas alturas, no ha sido mucho pero, aún así, el aspecto que ofrecen las primeras versiones es más que satisfactorio, y muy notable en todo lo referente a jugabilidad y realismo, siempre dentro de la habitual tónica arcade, en que hay que encuadrar al juego.







CLOSE COMBAT IV
BATTLE OF THE BULGE

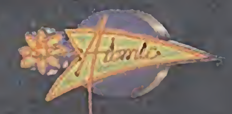
¡VUELVE A LA CARGA EL ARCHIGALARDONADO JUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL!

CARACTERÍSTICAS:

- Nuevo sistema de campañas que permite el movimiento de múltiples grupos de combate en un mapa estratégico de Ardennes.
- Las unidades pueden entrar desde diferentes puntos en un campo de batalla basado en su movimiento estratégico.
- Gracias a la avanzada inteligencia artificial, el estrés, la fatiga y la moral tienen un impacto directo cobre las tropas y reaccionan acorde con ello.
- El editor de batallas te permitirá crear tus propias campañas.
- Juego multijugador para 2 personas cara a cara vía cable serie, IPX, módem e Internet.
- Juega vía Internet y encuentra a los más diversos oponentes de todo el mundo.

"The Battle of the Bulge" continúa con la saga épica de la aclamada serie Close Combat. Escamoteadores, defensores, espías y saboteadores están detrás de ambos lados de la batalla. Tanto si mandas tropas americanas como alemanas, tu serás el que decida donde y cuando desplegar tus tropas. Lanza ataques aéreos contra el enemigo pero mantén tus ojos en el cielo; los cambios climáticos afectarán a todas las ofensivas provenientes de arriba. ¡El rumbo de la historia está en tus manos!.





www.closecombat.com



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

SHEN MUE DREAMCAST

Tras la celebración del último Tokyo Game Show, donde la omnipresente Sony dominaba el panorama general con la presentación de PlayStation 2, tan sólo Sega, Dreamcast y, muy especialmente, «Shen Mue», plantaban cara a la todopoderosa multinacional nipona. Y supuso la aparición de la última y más nueva versión jugable del proyecto soñado de Yu Suzuki, como uno de los títulos que acaparaban la máxima atención del público allí presente, una de las bocanadas de aire fresco más importantes de todo el evento.«Shen Mue» tiene cada vez mejor aspecto, no sólo por su ridículamente perfecta calidad gráfica, sino por todo lo relacionado con una jugabilidad que venía causando polémica, y que ya se perfila mucho más elevada y compleja de lo que se podía adivinar. En otras palabras, «Shen Mue» va a ser mucho más que un juego, simplemente, "bonito".





SIMON 3D PC



Mucho se ha hecho de rogar Adventure Soft con la nueva edición de las aventuras de Simon, el hechicero. Sin embargo, la primera aparición real del juego en la última edición del ECTS deja bien a las claras que la espera va a merecer la pena.

«Simon 3D» es un título –otro más– que deja a un lado la habitual tónica de las aventuras gráficas para entrar de lleno en los entornos 3D. El radical cambio de la estética no supondrá, sin embargo, un renunciar a todas las virtudes siempre han imperado en los títulos 2D, esto es, profundidad de guión, una serie de inteligentes desafíos y una jugabilidad elevada, por encima de todo. Muy al contrario, Adventure Soft sabe que debe mucho a todos los usuarios que ya disfrutaron con los dos primeros juegos de Simon, y no está dispuesto a defraudarlos, en lo más mínimo.





SOUL CALIBUR DREAMCAST

Micromanía ha podido, finalmente, tener acceso a una versión PAL de «Soul Calibur» que, como la versión japonesa, no ha hecho sino asombrarnos, de nuevo, ante su enorme calidad. Mucho tiempo pasará hasta que cualquier compañía pueda lanzar algo que se acerque siquiera en términos de jugabilidad, explosión de gráficos, velocidad y realismo increíble a «Soul Calibur». El máximo exponente, en la actualidad, del beat' em up, está ya a punto de ver la luz, para confirmar que Dreamcast es una máquina que puede dar mucho de sí, y convencer a más de un escéptico de su enorme potencial. Si al poco del lanzamiento de una máquina ya existen juegos como éste, lo único que podemos esperar del futuro son títulos que nos harán olvidarnos de todo lo que exista a nuestro alrededor.

















SPACE DEBRIS

PLAYSTATION Entre todas las novedades esperadas para los próximos meses, en todo tipo de formatos, géneros tan clásicos como el "matamarcianos" de pura cepa encuentran su hueco. PlayStation, con «Space Debris», marca el perfecto ejemplo de lo mencionado. Aquí no se trata de hacer referencias a innovaciones, revoluciones o marcadas tendencias o modas sino, simplemente, a dar a aquellos usuarios que buscan la satisfacción segura, un programa a su medida. «Space Debris» no pretende romper esquemas, tan sólo divertir, y lo hace buscando una línea de acción conocida, una jugabilidad elevada y mucha adicción.

Es decir, todo lo que se le puede y debe exigir a un juego.







"Será algo más que el mejor" *-Micromanía-*

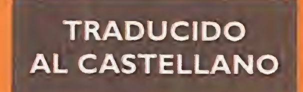
"Supera a Colin McRae en todos y cada uno de los aspectos" *-Computer Gaming World-*

"Rally Championship va a levantar pasiones" *-PC Actual-*

"Colin McRae parece un chiste al lado de Rally Championship" *-Joystick Francia-*

"El mejor juego de PC jamás creado" *-Ultimate PC Inglaterra-*

Rally CHAMPIONSHIP

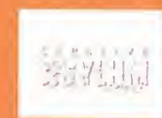




www.friendware-europe.com



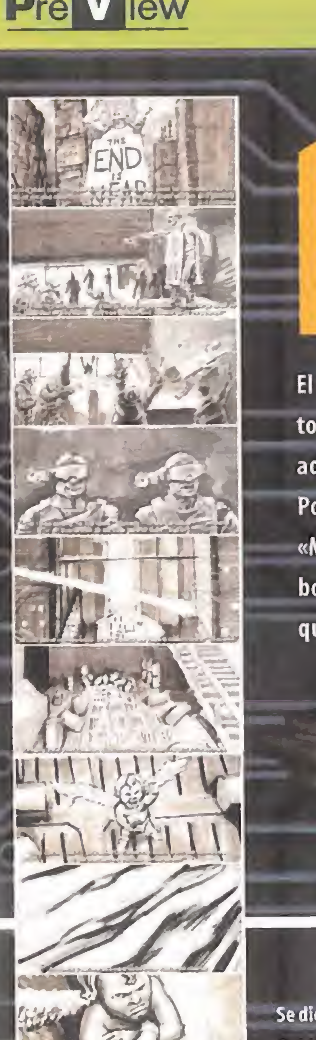




Distribuye: Friendware • Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

MESSIAH

El tiempo ha llegado, para que la ira divina caiga sobre todos nosotros. El brazo armado de Dios en la Tierra adquiere forma de querubín y su nombre es Bob. Por fin, tras largos meses de impaciente espera, «Messiah» está a punto de ver la luz, para cerrar las bocas de los incrédulos que se mofaban de aquello que Dave Perry anunció: la llegada del Mesías. Amén.



...más líbranos del mal

El Ángel Caído

Se dice que la segunda venida de Dios a la Tierra culminará con el exterminio del mal y el nacimiento de una época de paz y prosperidad para la toda humanidad. Pero, pocos se podían imaginar que esa venida estaría protagonizada por un pequeño querubín. Arrojado desde el Cielo por la misma mano de Dios, Bob aterriza, entre pataletas y lloriqueos en un mundo dominado por el caos y regido por los acólitos de Satan. ¿Qué puede hacer un querubín desarmado frente a ejércitos de enemigos pertrechados hasta los dientes? La secuencia de introducción del juego nos da las claves sobre como la acción llevará a Bob a descubrir todo aquello que El Creador le ha conferido, y todos los inconvenientes de ser mortal, mientras dure su labor. Por ello, Dios, entre risas y chanzas, concede a Bob la facultad de la posesión de los cuerpos de sus enemigos. La base de la acción del juego que nos llevará a descubrir situaciones... hmmm, curiosas.



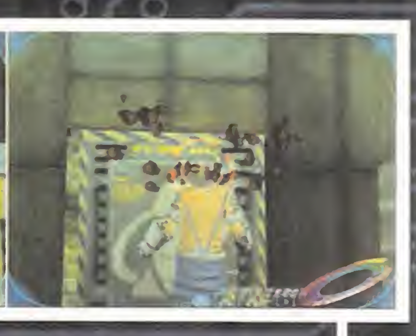
Lo hemos jugado. ¿Qué más podemos decir? En una sesión maratoniana, Micromanía tuvo acceso a una versión jugable de «Messiah» que fue capaz de mantenernos pegados al monitor durante horas, disfrutando de una intensa e innovadora experiencia de juego. Es de lo más gratificante, y complejo al tiempo, hablar por fin de lo que uno de los títulos más deseados de los últimos tiempos va a ofrecer, en la práctica. ¿Por qué? No es cuestión, ahora, de regresar sobre el tema de las excelencias técnicas de «Messiah». Los usuarios llevan escuchando voces celestiales, sobre la potencia del engine 3D, tanto tiempo que términos como RTDAT, teselación, motion capture, etc. se han convertido en poco menos que tópicos, así que únicamente incidiremos en este tema para tratar asuntos relacionados directamente con la jugabilidad. Eso es lo que Micromanía ha podido sacar en claro, durante nuestras pruebas con la beta de «Messiah». Será, ni más ni menos que, uno de los juegos más divertidos, adictivos, atractivos, sorprendentes, espectaculares, bien diseñados, brillantes, originales y, ante todo, bonitos que Micromanía haya podido ver en mucho tiempo. El entusiasmo tiene justificación. Arrancar la beta del juego y ver en el borde superior de la ven-

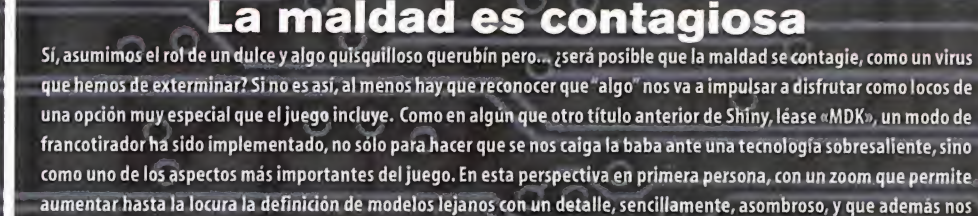


El zoom nos permitirá descubrir enemigos en el lugar más insospechado, pudiendo librarnos de ellos sin que sepan por donde les han atacado. El enorme detalle permite distinguir hasta el humo del cigarrillo del infeliz.



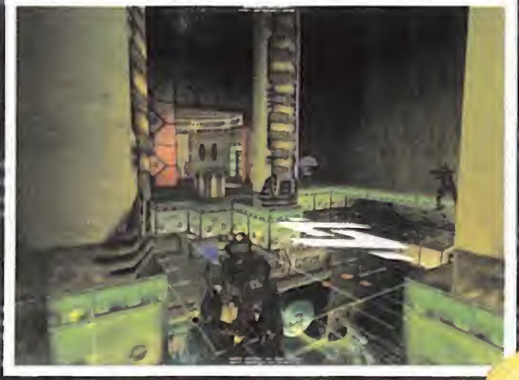






La maldad es contagiosa

Sí, asumimos el rol de un dulce y algo quisquilloso querubín pero... ¿será posible que la maldad se contagie, como un virus que hemos de exterminar? Si no es así, al menos hay que reconocer que "algo" nos va a impulsar a disfrutar como locos de una opción muy especial que el juego incluye. Como en algún que otro título anterior de Shiny, léase «MDK», un modo de francotirador ha sido implementado, no sólo para hacer que se nos caiga la baba ante una tecnología sobresaliente, sino como uno de los aspectos más importantes del juego. En esta perspectiva en primera persona, con un zoom que permite aumentar hasta la locura la definición de modelos lejanos con un detalle, sencillamente, asombroso, y que además nos permite movernos mientras está activada, podremos realizar auténticas diabluras para desgracia de nuestros enemigos.



La imagen, capturada por el mismísimo Dave Perry en exclusiva para Micromanía (no es broma), permite comprobar el increíble uso de las fuentes de luz dinámica, coloreada, que el juego usa.

De brillante se debe calificar la estética futurista e industrial que «Messiah» muestra, a lo largo de todo el juego.



Ciertos trucos, eliminando a enemigos muy concretos, nos permitirán que hagamos aparecer a algunos personajes secundarios que nos pueden echar una mano, en ciertos momentos de la acción.

El asombroso comportamiento de los personajes en el juego, como respuesta a nuestras acciones, es de película.

La primera experiencia real con «Messiah», que Micromanía ha podido disfrutar, sólo se puede calificar como brillante. El diseño de la acción durante el juego resulta, sencillamente, genial

tana de inicio del engine, la frase "Powered by the SaxsEngine", fue el comienzo de nuestro idilio con Bob, el protagonista absoluto.

La simple idea original de diseñar un protagonista como éste, es uno de los mayores aciertos del juego. Un pequeño querubín con la única opción de poseer el cuerpo de otros personajes, como acción principal. ¿Poca cosa? El resultado práctico es estremecedor. No sólo cada personaje secundario posee unas habilidades específicas, sino que es obligado hacer uso de las mismas. Es asombroso ver como al poseer una prostituta, nos adaptamos a sus cadenciosos contoneos. Su método para eliminar el enemigo en cuestión será, además, tan variado como el usuario decida. Podemos "volver locos" a los machitos de turno, o insinuarnos para, en un descuido, poder quitarlos de en medio expeditivamente.



La música... Fear Factory, con "Obsolete" a toda máquina, es una experiencia que no tiene parangón en el videojuego.

Los diseños, la calidad gráfica, los niveles, la acción... Sencillamente, brillantes.

Y, como colofón, una sorpresa inesperada. El día 17 de Noviembre, en Micromanía mantuvimos una animada charla con mr. David Perry, vía email. Y ocurrió que nos envío este mensaje: "Hace como una hora he decidido que «Messiah» aparecerá en versión Dreamcast (...) sois los primeros en saberlo. Ponedlo en la revista." Tras ver el juego, los deseos de D.P. son órdenes.



F.D.L.

MESSIAH







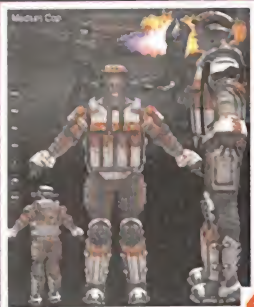


1




+2







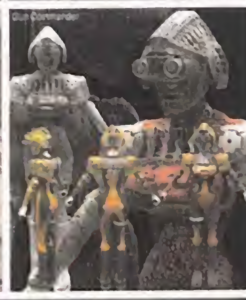
4






3



Nadie se salvará...

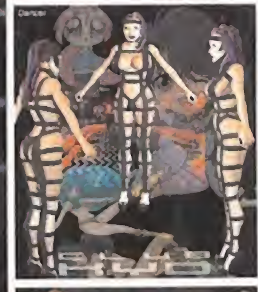
Son más de setenta los tipos de personajes con que nos encontraremos en el juego, aunque todos tienen algo en común: se les puede poseer. Una acción sencilla con unos resultados dispares, según el cuerpo en que entremos.

1. Transeuntes. Inteligentes y hábiles. Son los únicos que pueden esconder armas ligeras bajo sus abrigos, lo que les hace huéspedes ideales para pasar desapercibidos.
2. Obreros. Van siempre a su rollo y hacen que las cosas funcionen. Imprescindibles para operar ciertas máquinas, abrir algunas puertas y crear nuevas formas de vida.
3. Putas. Sus cuerpos están para ser poseídos, más que *ningún otro*. Permiten realizar la transferencia de almas en sigilo, pues son las únicas a las que está permitido el contacto corporal. Sus movimientos dejan boquiabierto.
4. Polis. No les gustan los querubines y desprecian la vida humana. Si poseemos a un jefe podremos darles órdenes.
5. Bob. Somos Dios. *¿Qué más hay que decir?*
6. Chots. La escoria del mundo. Son salvajes y caníbales. No hay que tener compasión de ellos. Son feroces.
7. Behemoths. Maquinas de matar. Soldados cyborg de descomunal tamaño, creados sintéticamente.
8. Demonios. Los acólitos de Satán. Su eliminación es el paso previo obligado para llegar hasta éste.
9. Fauna de Night Club. Realmente, los bares son iglesias modernizadas para convertir a la gente. Serán de ayuda.





9





5



6










7





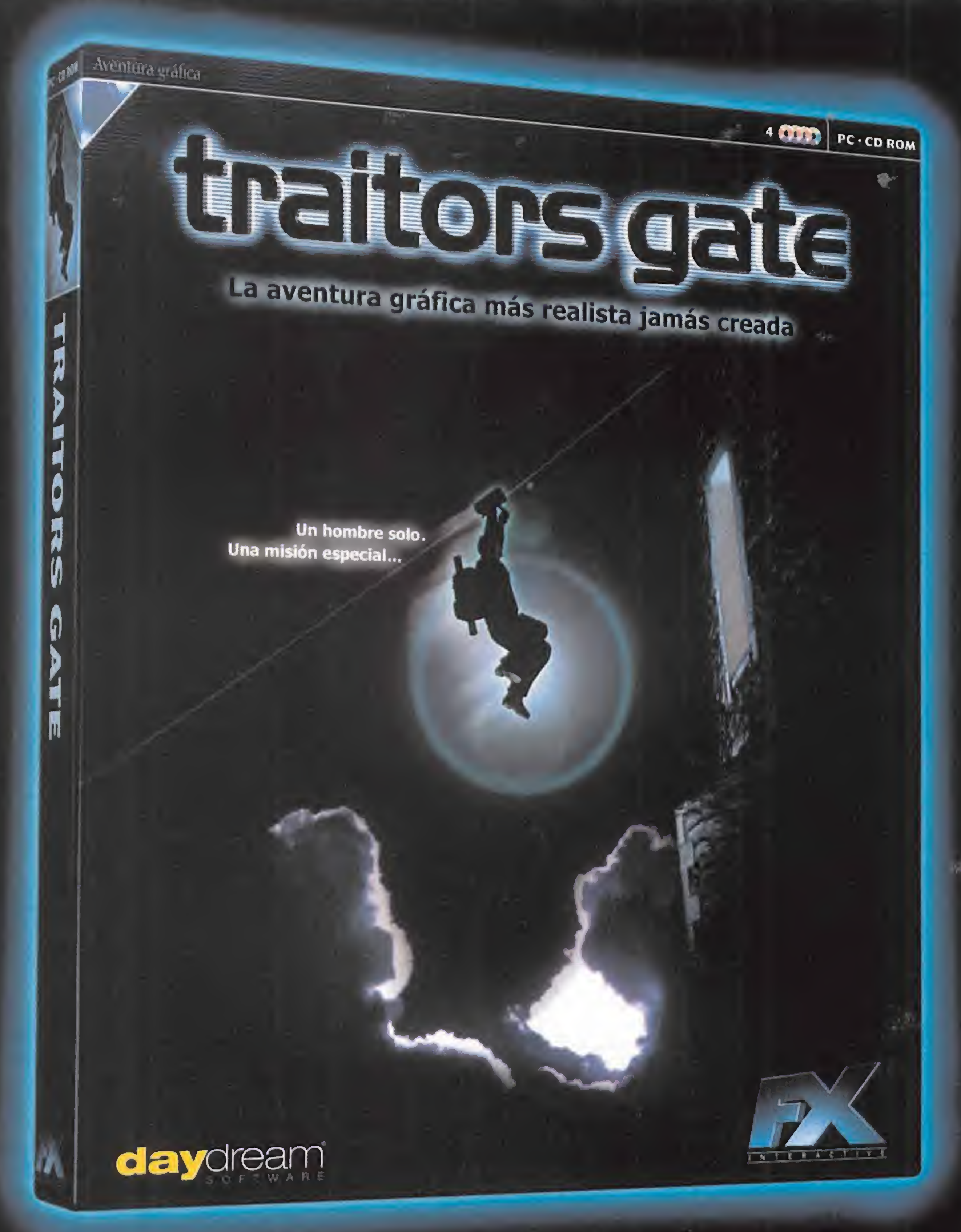


8





LA AVENTURA GRÁFICA MÁ



Operación encubierta 652-713. Nombre en clave: Traitors Gate

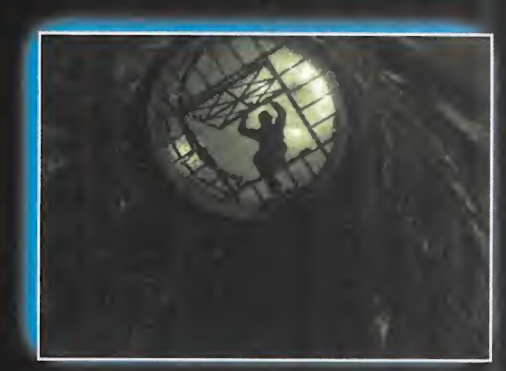
El Pentágono sospecha que uno de sus directores planea robar las Joyas de la Corona Británica utilizando información clasificada. Para descubrir al traidor se ha decidido dejar que lleve a cabo el golpe. Previamente el agente especial Raven deberá sustituir las joyas auténticas por réplicas sin dejar rastro. Los Estados Unidos han decidido ocultar la operación al gobierno británico para evitar "embarazosos" conflictos internacionales.

❶ Aventura no lineal con más de 1200 caminos diferentes. ❷ Vista cinematográfica con movimiento de 360°. ❸ Más de 100 enigmas y 100 horas de juego. ❹ Recreación exacta de la atmósfera de la Torre de Londres y sus sistemas de seguridad. ❺ CD-ROMs

S REALISTA JAMÁS CREADA


La Torre de Londres guarda el tesoro mejor protegido del mundo.

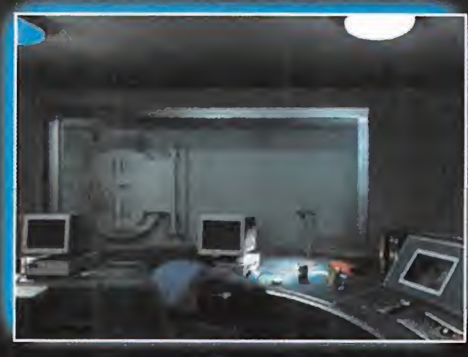

En 900 años nadie ha conseguido robar las Joyas de la Corona.


Ahora es tu misión y sólo tienes 12 horas para lograrlo.

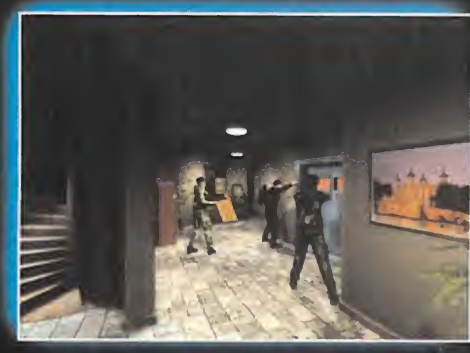

Cámaras de vigilancia, detectores de movimiento y calor, sistemas de alarma...

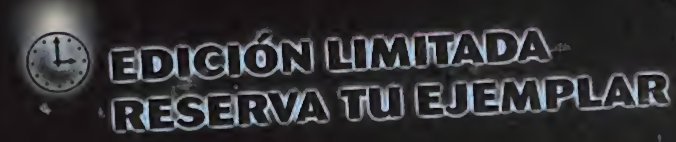

Un complejo de 26 edificios y más de 1200 caminos posibles.


Cientos de escenarios recreados con el máximo realismo.


Nadie ha llegado jamás al interior de la cámara acorazada.


Más de 100 objetos y herramientas para completar con éxito tu misión.


Soldados británicos y guardias de La Torre intentarán impedirlo.









4 PC · CD-ROM



www.fxplanet.com

Traitors Gate se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informátic

En torno a la inmortal y más conocida obra de Bram Stoker se han desarrollado cientos de adaptaciones de todo tipo en el universo teatral y cinematográfico; incluso en el mundo del videojuego. Sin embargo, la mayoría de estas adaptaciones no han resultado sino versiones bastardas de una novela realmente admirable, limitándose a moldear a conveniencia los aspectos más dramáticos de la misma. Microïds quiere ir ahora un poco más lejos ofreciendo, sin embargo, la sorprendente paradoja de un juego al que se podría considerar una licencia oficial, pues usa los derechos del libro, para desarrollar un guión totalmente original en la práctica.

Drácula La resurrección

Gótico

No deja de resultar chocante. Los derechos de la novela original de Bram Stoker han sido adquiridos por Microïds –con la sospecha de que no debe tratarse de un monto total despreciable– para adaptar «Drácula» al ordenador, lo que podría resultar en la primera fiel recreación del libro, aunque la versión final de «La Resurrección» nos sitúa en un hipotético futuro, habiendo transcurrido ya siete años desde el momento en que Jonathan Harker y su amigo Quincy P. Morris destruyesen ¿para siempre? al Conde. Es decir, hablamos de un guión en el que únicamente ciertos personajes y escenarios coinciden en plenitud con la historia original.

El primer contacto que Micromanía ha tenido con una versión jugable de «Drácula. La Resurrección», ha resultado impactante, sin embargo, por múltiples motivos.

Estamos ante el que será un título fascinante y contradictorio. El fabuloso esfuerzo creativo de Microïds, puesto a disposición de una ambientación inquietante y plena de una extraña belleza, se plasmará –habida cuenta de lo que se ha podido ver en una versión en idioma francés, original del juego– en los mejores gráficos prerenderizados jamás diseñados para un videojuego, así como una fastuosa BSO y multitud de FX visuales y sonoros que confieren una atmósfera inigualable.

Aquellos que están familiarizados con la novela de Stoker, se quedarán maravillados ante la secuencia de introducción de «Drácula. La Resurrección»

ACABAR CON EL DIABLO

Aquellos que estén familiarizados con la novela de Stoker, se quedarán maravillados ante la secuencia de introducción de «Drácula. La Resurrección». Y, aquí, hay que hacer el inciso de que no queremos referirnos a nada relacionado con la calidad gráfica. Simplemente describe en imágenes, palabra por palabra, el final del libro. Literalmente, de manera perfecta y sin añadir ni quitar nada. Un buen inicio, sin duda.

Posteriormente comienza el juego, original y auténtico, donde se nos van describiendo una serie de extraños acontecimientos que, siete años después de la destrucción de Drácula, rodean la vida –en teoría, ya apacible– de Jonathan y Mina, y que culmina con la huida de ésta a Transilvania. La duda invade la mente de aquel. ¿Y si Drácula aún estuviera vivo?

La aventura comienza en el momento que Jonathan llega al paso de Borgo, y entra en una humilde posada en busca de información...

A partir de este momento descubriremos lo que es «La Resurrección».

Microïds ha querido plantear el juego como una muy lograda adaptación del concepto original del libro, con una nueva historia y

La inevitable limitación en la interacción con el entorno, así como un desarrollo puramente lineal en la historia marcarán la dinámica global del juego

Trabajo de artistas

La diabólica habilidad de los encargados del diseño artístico de «Drácula. La Resurrección» se plasmará en el juego en los, sin duda, mejores gráficos renderizados que se hayan visto jamás, tanto estáticos como en las secuencias de animación. En juegos como éste hay que hablar de verdadero arte, pues es tal la minuciosidad y preciosismo de cada pequeño detalle que no podemos llegar a imaginar la cantidad de horas ante el ordenador, y con programas como «3D Studio», que han debido emplearse para la realización de escenarios y, sobre todo, personajes, dotados del realismo que se puede apreciar en las imágenes adjuntas. Un trabajo, sencillamente, de impecable factura.

una atmósfera realmente fabulosa, para lo que ha echado mano de los conocidos parámetros de diseño de acción que muchas aventuras gráficas producidas en el país vecino ofrecen. Hablamos del uso de una evolución del motor gráfico usado en «Amerzone», y que coincide en numerosos detalles de diseño con varios de los ejemplos del género creados por una compañía como Cryo. Esto es, un argumento lineal, escenarios prenderizados que sirven de fondo a la inclusión de un número no muy elevado de puzzles a resolver, y múltiples secuencias no interactivas –de enorme belleza visual–. Un puntero inteligente y una estética gótica realmente atractiva completan el conjunto.

Realismo al máximo

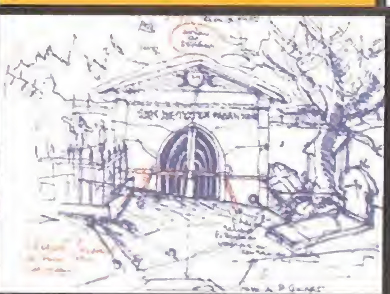
El cuidado diseño de producción de «Drácula. La Resurrección», así como el realismo que los creadores del juego han querido alcanzar, se puede comprobar al echar un vistazo a la imagen adjunta. El deseo de obtener una intensa y dramática atmósfera, amén del guión, se deja entrever en el estudio realizado de escenarios y decoración buscando, si es preciso y como es el caso, en la vida real la referencia oportuna para plasmar una historia realmente fascinante en la pantalla del ordenador. Los resultados están a la vista.

Esta descripción, claro está, también despeja bastantes dudas sobre el estilo de juego de «Drácula. La Resurrección». Ciertamente, y dado el peculiar diseño de acción que rodea a este tipo de producciones, nos vamos a encontrar con una inevitable limitación en la interacción con el entorno, así como un desarrollo marcadamente lineal, propio de juegos como el mencionado «Amerzone». Todo esto, por supuesto, no implica un sentido peyorativo acerca de la calidad global del juego. Ni mucho menos. Sí es, sin embargo, señal inevitable de que hablamos de un título dirigido hacia un sector de usuarios que no se puede calificar de "hardcore gamers", sino de gran público. Usuarios que van desde aquellos que no acostumbran a jugar habitualmente hasta los que, simplemente, se sientan atraídos por la historia del vampiro más famoso de la literatura de todos los tiempos.

Lo que, en cualquier caso, ha llamado más la atención de la redacción de Micromanía no es el hecho de que estemos ante una aventura más o menos atractiva y/o tecnológicamente lograda, sino la complejidad y profundidad del juego. Bien es cierto que no podemos hacer ninguna referencia a la jugabilidad en la versión final del juego, ni a la calidad de su localización... aún. Pero en las pruebas llevadas a cabo con la versión original disponible nos hemos encontrado con unos enigmas de una dificultad realmente baja. Debemos –queremos– achacar este aspecto del diseño a haberse tratado de una copia no definitiva del juego. De no ser así, os podemos asegurar que cuando se llegue a lo mejor del juego éste se acabará sin que nos demos cuenta, puesto que se hace muy corto, a diferencia de títulos de un estilo similar, como «Fausto». Confiemos en equivocarnos.

F.D.L.







KA-52 Team Alligator

GT Interactive y Simis van a darnos la oportunidad de ponernos a los mandos de una de las máquinas de guerra más demoledoras de la actualidad bélica: el helicóptero KA-52 Alligator. Formaremos parte de un grupo de asalto de estos demonios del aire y deberemos llevar a cabo misiones de diferente índole, en la Europa oriental, que pondrán a prueba toda nuestra experiencia como pilotos de combate.





«K-52 Team Alligator» tendrá varias modalidades de juego, siendo la más atractiva de todas el modo campaña

La muerte llega por el aire

Junto con el Apache, uno de los helicópteros más poderosos que han sido construidos hasta el momento es el KA-52 Alligator, producto de la industria bélica rusa. El KA-52 Alligator ha sido creado para especializarse en ataques a infantería y vehículos pesados, aunque también demuestra gran soltura, fiabilidad y poder de combate, cuando debe combatir contra otros helicópteros e incluso contra cazas.

VARIOS MODOS DE JUEGO

En «KA-52 Team Alligator» habrá varios modos de juego, el entrenamiento, dividido en varias partes de dificultad creciente, donde contaremos con la ayuda de un instructor de vuelo que nos explicará desde las partes del cuadro de mandos y el manejo del helicóptero, al principio, hasta tácticas estratégicas, acciones evasivas y control de un escuadrón de varios Alligator, en niveles superiores. La Acción Rápida nos llevará directamente a los mandos del helicóptero en un escenario de Bielorrusia o Kazajistán, en el que, sin una misión concreta, tendremos que desplazarnos por el mapeado planteado y acabar con las diferentes unidades de tierra y aire que se nos presenten.

Las Misiones Independientes, nos permitirán llevar a cabo objetivos de diferente índole, todos ellos independientes entre sí, pero con un argumento de base que nos obligará a hacer rescates, asaltos a convoyes armados, desmantelaciones de fábricas o arsenales, etc.

Por último, estará la campaña, tal vez el modo más complejo y extenso de todos, a la par que el más divertido, pues a los mandos de nuestro KA-52 Alligator, nos enfrentaremos a una complicada trama dividida en numerosas misiones conectadas argumentalmente entre sí, y de las que dependerá el resultado final a la hora de continuar la historia.

La jugabilidad de «KA-52 Team Alligator» irá estrechamente ligada con la experiencia que



El juego tendrá un modo multijugador muy trabajado y permitirá todos los estándares de conexión para jugar contra otros oponentes humanos.

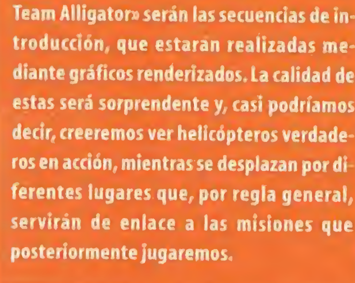


A nuestra derecha irá sentado el artillero que será el encargado de manejar todas las armas que llevará nuestro helicóptero

tenga el jugador dentro del género de la simulación, primero en cuanto al control del helicóptero, pues de tan real que será, presentará las mismas dificultades que tendría la máquina real, en lo referente a la desestabilidad, las maniobras complicadas de giro, despegues, aterrizajes, etc.

Entre las características técnicas que tendrá «KA-52 Team Alligator» cabría destacar, en el terreno visual, el aspecto dinámico del terreno que, se verá afectado por nuestras acciones. El agua reaccionará a la cercanía de las aspas, así como la hierba y los campos de trigo; los árboles arderán si sufren los efectos de una explosión cercana y el impacto de nuestros misiles abrirán cráteres en la superficie terrestre; dado que el KA-52 Alligator es manejado por un piloto y un artillero, si giramos la cámara en dirección a éste, veremos lo bien animado que estará, nos saludará e incluso hará gestos de preocupación si van a derribarnos. Gran importancia se le va a dar, por otra parte, al modo multijugador pues los programadores especialistas en este género saben perfectamente que es una modalidad en alza y que cada vez agradecen más los amantes de la simulación. Así, «KA-52 Team Alligator» podrá reunir hasta a seis personas

El terreno se verá afectado de manera activa por nuestra cercanía y por los impactos de los proyectiles



Grandes introducciones renderizadas

Uno de los momentos más atractivos, visualmente hablando, que tendrá «KA-52 Team Alligator» serán las secuencias de introducción, que estarán realizadas mediante gráficos renderizados. La calidad de estas será sorprendente y, casi podríamos decir, creeremos ver helicópteros verdaderos en acción, mientras se desplazan por diferentes lugares que, por regla general, servirán de enlace a las misiones que posteriormente jugaremos.





Antes de lanzarnos a una campaña, podremos crear nuestro propio equipo de pilotos, o bien usar el que está predefinido, pero siempre será mejor hacer lo primero.



En ciertas misiones deberemos formar parte de un grupo de KA-52 Alligators, como líderes de la escuadra, o simplemente como integrantes, según nuestro rango.



El mapa nos indicará dónde están los puntos a los que deberemos acceder, las zonas conflictivas y los demás helicópteros de nuestro equipo.

en una partida cooperativa o Deathmatch, dando también posibilidades de chat para intercambiar impresiones, aportar datos, curiosidades, con el resto de los jugadores.

REALISTA COMO NINGUNO

El aspecto gráfico será uno de los más cuidados del juego, pues tanto los vehículos y máquinas de combate que poblarán el escenario, así como los edificios, árboles, ríos y demás elementos estáticos, tendrán un gran nivel de detalle. Sin embargo, el elemento más trabajado de todos será el helicóptero, como no podía ser de otra manera, dado que el Alligator será el protagonista del juego. Así, primero destacar el detalle técnico de que la cabina estará realizada en tiempo real, por lo que, tanto el realismo, pues los instrumentos están al alcance de nuestro punto de vista, teniendo que girar nuestra perspectiva como si fuera la cabeza del piloto, como la espectacularidad, al ver con total claridad los instrumentos de a bordo, mientras también podemos contemplar el escenario correr bajo nuestros pies, nos dará, realmente la sensación de estar dentro de la máquina aérea.

El realismo a la hora de manejar el helicóptero será sobresaliente, pues los programadores están estudiando exhaustivamente el comportamiento del modelo real, y un grupo de pilotos experimentados colaboran activamente en la elaboración y edición de los primeros resultados de la extrapolación de los datos al juego, a fin de eliminar todos los fallos apreciables en el movimiento del KA-52 Alligator.

Los efectos de sonido le darán otra nota de espectacularidad al juego, primero por las comunicaciones de radio, pues el juego dispondrá de gran número de frases para cada situación, y segundo por los sonidos del motor del helicóptero, de los disparos y las explosiones, que darán la sensación de haber sido captados de la realidad.

Nos encontramos ante lo que será uno de los mejores simuladores de combate aéreo de los meses venideros y una razón de peso para que todos aquellos que, hasta ahora, no se habían fijado en este complicado pero atrayente género, lo hagan de lleno, pues «KA-52 Team Alligator» mezclará muy sabiamente la perfección de que disponen esta clase de juegos, junto con un sistema de aprendizaje claro, conciso y capaz de enseñar a alguien recién iniciado en este campo.

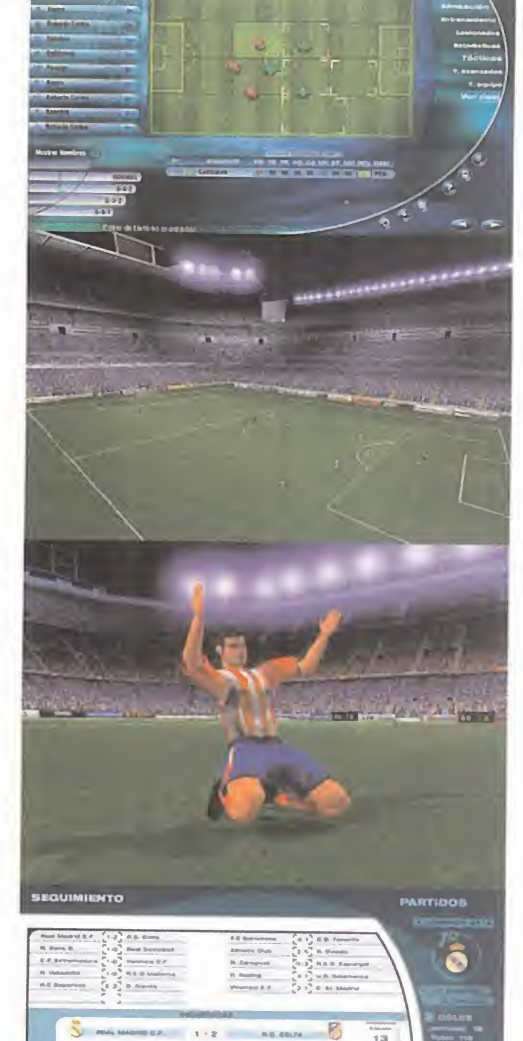
C.F.M.



el fútbol será así
talento
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 99/2000
Muy pronto a la venta. Reserva ya tu ejemplar



Te damos lo que nadie puede ofrecerte



>> ANUARIO.
Pasamos revista al fútbol.

>> MOTION CAPTURE
Animaciones generadas a partir de movimientos reales de jugadores.

>> HISTORIA
Resumen estadístico de las competiciones más importantes.

>> CARAS REALES DE LOS JUGADORES
Podrás reconocer a todos tus ídolos.

>> BASE DE DATOS 1999/2000
Todo lo que se puede saber sobre cada club, entrenador y jugador de 1ª, 2ª y 2ª división B.

>> SISTEMA DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL
Totalmente nuevo que permite a los jugadores realizar jugadas predefinidas.

>> EUROMANAGER
Elige el club que quieras de las ligas española, inglesa, francesa o alemana y llévalo a lo más alto.

>> INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTOS
Para dotar a las animaciones de mayor dinamismo y suavidad.



>> COMPETICIÓN VIRTUAL
El fútbol a la carta. Tú decides los rivales y el sistema de competición.

>> NUEVOS MODELOS DE LOS JUGADORES
Creados con el máximo detalle para reproducir la complexión física, el perfil y el tipo de pelo de cada futbolista.

>> FÚTBOL QUIZ
Más de 5.000 preguntas que pondrán a prueba tus conocimientos sobre el deporte rey.

>> ANIMACIÓN FACIAL
Gracias al lenguaje gestual, los jugadores muestran sentimientos de alegría o decepción.

>> PÚBLICO Y SONIDO EN 3D
Creerás que estás en el estadio.

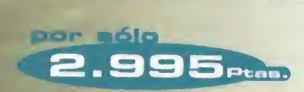
>> ASISTENTE VIRTUAL
Podrás llegar a pensar que EVA* (Enhanced Virtual Assistant) es de carne y hueso.

>> EFECTOS CLIMATOLÓGICOS Y LUMINOSOS
Charcos, barro, lluvia, relámpagos, sombras de los estadios y los jugadores, iluminación dinámica...

Y mucho más, muy pronto en...

PC FÚTBOL 2000

esfuerzo



PC-cdrom Windows™95/98

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática



hasta donde llegue tu imaginación
www.dinamic.net

Close Combat IV The Battle of the Bulge

Atomic Games ha acuñado cierto prestigio realizando wargames, entre los que destaca la serie «Close Combat». Los juegos de esta serie se han caracterizado por ser los que mejor han representado la simulación táctica en diferentes escenarios y momentos de la Segunda Guerra Mundial. En este campo de batalla el juego nos llevará a la región de las Ardenas, uno de los puntos de conflicto más crudos en los meses previos a la gran ofensiva aliada.

La última gran batalla

En «Close Combat III», Atomic Games nos ofrecía un programa en que el aspecto puro de la estrategia había sido en parte sacrificado para lograr una mayor jugabilidad, resultando menos riguroso en cuanto a realismo. Después la compañía ha cambiado a Microsoft por Mindscape, y todo apunta a que este cambio ha permitido que sus creadores retomasen la idea original, con el fin de combinar sus mejores rasgos «Close Combat IV: The Battle of the Bulge».


Disponemos de un tutorial en el que se nos detallarán todas las posibilidades de control de las unidades.

Además, para crear una atmósfera de conflicto bélico alrededor del juego, Atomic Games ha dispuesto de una extensa cantidad de información consultando libros y vídeos que serán introducidos en el programa, generando una trama que entrelazará la historia entre diferentes momentos de la campaña, a partir de los resultados que obtengamos.

TÁCTICAS A FONDO

«Close Combat IV» está estructurado en diversos modos de juego: multijugador, batallas independientes y campañas que comenzarán en el momento en el que los alemanes inician la invasión. El juego en campaña nos mostrará una visión global del escenario de la brecha dividido en áreas, representando posibles campos de batalla, y es aquí donde realizaremos tareas de logística previas al combate, como movilizar tropas y suministros allí donde son más necesarias o bien reservar apoyos aéreos para solicitarlos en la batalla posteriormente. El sentido táctico de la serie estará presente de nuevo, pero ahora más pronunciado. En primer lugar las unidades que controlaremos serán escuadrones individuales que, por sus características o por su armamento, están destinados a una función concreta, pero podrán también cumplir algunas órdenes fuera de su especialidad cuando sea necesario. Otro elemento importante es el terreno, que se nos mostrará por medio de una perspectiva cenital desde la que, por cierto, a veces nos costará distinguir nuestras propias unidades debido a su propio camuflaje. Para realizar las texturas de superficie se están utilizando fotografías tomadas por satélite como referencia e información diversa


Alcanzar la victoria no es fácil, teniendo en cuenta que sólo podremos grabar una vez acabada una batalla.

Un poco de historia

El escenario nos sitúa en el mes de diciembre de 1944, momento en el que las fuerzas del Eje parecían estar perdiendo terreno lenta, pero inexorablemente, ante el avance imparable de los Aliados. Pero, con la llegada del invierno y tras el desgaste a causa de los combates, hubo un periodo de repliegue y establecimiento de ambos bandos. Esta situación fue aprovechada por las tropas alemanas para reconstruir en parte su ejército en el frente occidental, lanzando después una contraofensiva que amenazaba con dividir las líneas de suministros de los Aliados, cuyas posiciones estaban en ese momento pendientes de refuerzos. Esta batalla marcó un momento crítico, abriendo una gran brecha que, finalmente, empezó a remitir tras el levantamiento del sitio impuesto en Bastogne. En «Close Combat IV» esta batalla se encuentra aún por librar y de nuestras estrategias dependerá el futuro de la guerra, en uno de los ultimos momentos históricos en los que su final no estuvo, desde luego, nada claro.

Al igual que en el resto de los programas de la serie, todos sus aspectos guardan una estrecha y rigurosa relación con la documentación militar de aquella época

«Close Combat IV» no es programa para todo tipo de público, pero plantea un modo de juego en el que la táctica tiene una importancia vital

Contar con el apoyo de la aviación nos permitirá abatir objetivos que de otro modo serían inaccesibles.

Mediante colores se nos indica el alcance del disparo y cuál es la probabilidad de destruir el blanco.

En el mapa global de campaña podemos ver las áreas donde se desarrollarán las batallas.

de la región de la Ardenas. En el campo de batalla los combates se desarrollarán en tiempo real, aunque hay que contar con que sólo podremos dar siete órdenes simultáneamente a todo el conjunto de nuestras tropas.

EMULAR A PATTON

El objetivo es esencialmente el mismo en cada batalla –detener el avance de los alemanes hasta la llegada de refuerzos– y es éste el aspecto que en principio resulta más interesante, porque la victoria no siempre requiere la aniquilación de las unidades enemigas, sino que más bien plantea algo así como pegar y correr guardando la ropa. Basándose en la defensa, será más eficaz retroceder y reagrupar intentando ganar tiempo que perder unidades atacando fuerzas superiores en número. Para alcanzar en un mapa la victoria tendremos que controlar determinadas localizaciones, aunque también podremos ganar si obligamos a las tropas enemigas a desistir en su intento de ocuparlas. La clave parece ser tener una visión general del escenario y llevar a cabo cada batalla con combates combinados, utilizando cada unidad en sus posibilidades.

Aparte de perfilar el estilo del juego, cabe mencionar detalles técnicos. El entorno presentará mejoras en el apartado gráfico y sonoro con respecto a la anterior versión, incorporando buenos efectos en las explosiones y en las animaciones de las unidades, que tienen como resultado una sensación de caos cuando la batalla se recrudece. No obstante, el interfaz será casi idéntico, destacando la información que tenemos acerca de cada unidad, de los eventos de la batalla y también la posibilidad de solicitar apoyo aéreo y de la artillería. Estas mejoras no significan un avance muy espectacular, ya que sus características son similares a otros juegos veteranos, pero tendrá una representación de la batalla muy realista. Quizá sea demasiado complejo para los no puristas de la estrategia, pero tendrá calidad y variedad para los estrategas de vocación.

S.T.M.



Cada unidad cuenta con diversas opciones pero si un blindado sufre daños es posible que pierda algunas.



El hecho de que el escenario corresponda a la región de las Ardenas conlleva que el aspecto visual de cada área sea nevado siempre, y muy parecido.

Condiciones ambientales

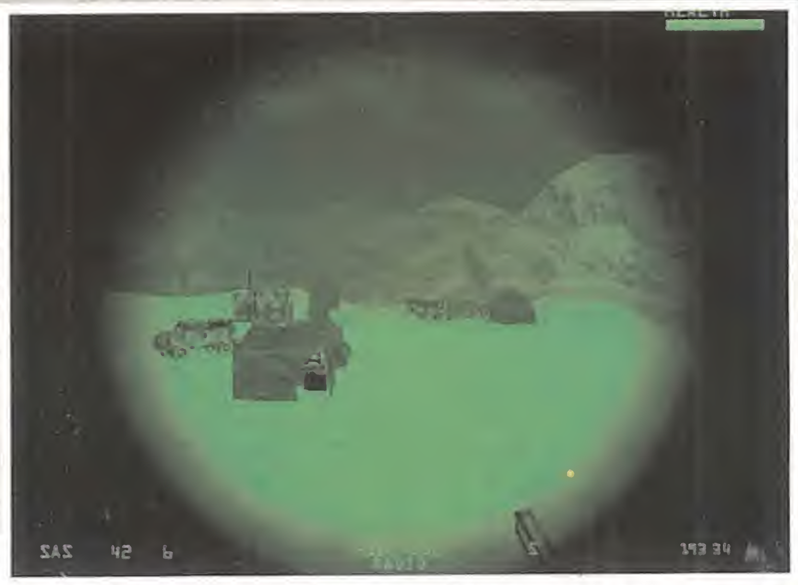
Existirán en combate numerosos factores que afectarán a la eficacia de las unidades, de tal forma que la experiencia, el valor y la moral de las misma condicionará el cumplimiento de las órdenes. Pero estos factores cambiarán, como es lógico, dependiendo de la situación en la que se encuentre la batalla. Errores tácticos podrían, por tanto, dar lugar a que algunas unidades vagasen por ahí, cometiesen errores o sucumbiesen a la cobardía ante el avance enemigo. El juego también contemplará el armamento, determinando su eficacia para según qué objetivo, la posición y su blindaje, entre otras cosas.

Spec Ops II









Estarán incluidos varios modos de visión y una extensa panoplia de armamento. Sin duda la representación de las múltiples armas y equipo parece ser el aliciente más notable.

Día a día de un boina verde

Hace unos dos años «Spec Ops» llamó la atención por ser uno de los primeros programas que nos permitía tomar el mando de un comando dentro un entorno en tiempo real, un sistema de juego básico que, aunque no había tenido hasta el momento muchos desarrolladores, empezaron a adoptarlo para sus títulos. La segunda parte se mantiene en la misma línea, tanto que salvo por la incorporación de algunas mejoras en el apartado gráfico y en el aumento del equipo, el juego es casi idéntico.

«Spec Ops II» nos situará en diversos entornos bélicos que corresponden la mayoría a puntos calientes de la geografía mundial. Susceptibles de sufrir un conflicto, nuestro comando tendrá una presencia relevante realizando misiones arriesgadas contra tropas paramilitares y terroristas. Estos escenarios serán Corea, La Antártida, Pakistán y Alemania, además de una base de operaciones en el que llevaremos a cabo misiones de entrenamiento. Casi siempre todas las misiones se realizarán en un campo de batalla externo.



¡No siento las...!¿La cabeza? Hemos apreciado que el juego no está exento de errores en el motor gráfico. A veces desaparece parte del modelo, como la cabeza.



La manera en la que se han diseñado los soldados y los uniformes es muy acertada; queda confiar en que estén algo mejor animados.

Las virtudes que, en principio, pueden verse en «Spec Ops II» son la sencillez de juego y la cantidad de armamento y equipo real que puede utilizarse. Montones de armas de diversas aplicaciones y tipos, así como granadas, botiquines, localizadores o designadores láser para guiar bombas procedentes de la aviación, representan en sí mismas elementos que dan variedad al programa.

En el juego podremos acceder a distintas misiones de cada escenario y, después de elegir qué tipo de operativo vamos a controlar y de seleccionar su armamento, entraremos en el juego activo donde será posible adoptar perspectivas en primera y tercera persona, además de otras vistas que corresponden a los visores de las miras telescópicas y modos de visión, o bien consultar el mapa en el que se nos muestran la localización de los objetivos y nuestras posiciones.

Son varios los factores que se contemplan en combate. Existen varias órdenes que daremos por medio de la radio, pero que apenas nos servirán para realizar algún tipo de asalto combinado. El sigilo y la utilización adecuada de las armas tendrán que tenerse en cuenta, así como el control del personaje. Este importante factor en cualquier juego de acción parece ser, a tenor de lo visto, uno de los aspectos negativos del programa, principalmente porque careceremos de la posibilidad de movimiento lateral –esperemos que en la versión final esto se solucione–. En lugar de ello encontraremos un movimiento que se limita a dar un paso lateral para apuntar el arma tras una esquina, por ejemplo, pero en cualquier caso los movimientos resultarán poco convincentes. Estos detalles y algunos que afectan a calidad gráfica no parece que vayan a ser del todo satisfactorios.

Claro está que el concepto de juego de «Spec Ops II» ha tenido últimamente mucho éxito con programas como «Hidden & Dangerous» o «Rainbow Six», aunque se consideren pertenecientes más al género de la estrategia, pero mucho nos tememos que a la compañía le queda aún mucho trabajo que hacer. Esperemos que se den cuenta e inviertan algo más de esfuerzo en depurarlo.

S.T.M.

GABRIEL KNIGHT3

testamento del diablo


Gabriel Knight
El cazador de sombras


Grace Nakimura
La fiel compañera


Vittorio Buchelli
El Historiador


Madeline Buthane
La guía turística


John Wilkes
El buscador del Tesoro

Vive una intrigante aventura basada en un enigma real

Observa la acción desde cualquier ángulo

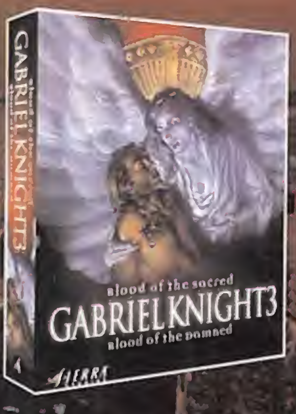
explora un universo real totalmente en 3D

La modesta ciudad de Rennes-Le-Château esconde un misterioso secreto.
ten cuidado con tu vida, tu fe y tu alma.
Una vez que encuentres la verdad, no hay vuelta atrás.

Una aventura de misterio en 3D

Bienvenido a la remota ciudad francesa de Rennes-Le Château. Guiarás a Gabriel y Grace en la búsqueda de un niño secuestrado en esta misteriosa aldea.

El destino te depara un misterio oscuro y siniestro, guardado en secreto durante miles de años. Pero ha llegado el momento de sacarlo a la luz y resolverlo.



SIERRA™

HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA
Avda. de Burgos 9, 1º-of 2, 28036 Madrid
Tel: 91 383 26 23, Fax: 91 383 24 37
www.Havasinteractive.es

Imperium Galactica II Alliances

En los dos últimos años han aparecido varios títulos de estrategia en tiempo real con el espacio como escenario de fondo, entre los que «Homeworld» destaca como el más claro y brillante ejemplo. Pero todos están basados en la estrategia de combate, la exploración y sólo en algunos casos también se contempla, sin profundizar demasiado, la gestión de recursos. Digital Reality tiene como objetivo en «Imperium Galactica II» combinar todos estos elementos.

La ambientación gráfica de «Imperium Galactica II» se perfila magistral, gracias a las escenas renderizadas que le otorgarán un estilo cinematográfico

Años luz de **expansión**

Hasta ahora podíamos contemplar y dirigir espectaculares batallas en simuladores espaciales, pero los programas diseñados en esta línea carecían de otros aspectos cada vez más característicos del género, como la diplomacia o la conquista estratégica.

Digital Reality está integrando en «Imperium Galactica II» todas estas ideas que, unidas, configuran el clásico estilo de construcción de un imperio que podemos ver, por ejemplo, en la serie «Civilization», pero llevado a un escenario de ciencia ficción con el espacio como telón de fondo.

«Imperium Galactica II» trata de la disputa de cuatro especies, una de ellas la humana, por el control de la galaxia en la que el jugador podrá elegir cualquiera de aquellas para emprender una campaña.

Entre las especies hay sustanciales diferencias de carácter, trasfondos e intereses, además de diverso potencial militar y nivel tecnológico. Las misiones estarán contenidas en tres modos de juego, campañas, escenarios y multijugador, y plantearán multitud de circunstancias donde el combate es sólo un elemento más a tener en cuenta dado que pueden intervenir también otras contingencias como son alianzas entre civilizaciones, política o espionaje.

LA DIFÍCIL TAREA DE UN EMPERADOR

La acción se llevará a cabo tanto en la superficie de los planetas como en el espacio exterior, y se están introduciendo interesantes posibilidades de gestión de recursos. La más llamativa será la que nos permita crear y configurar, a partir del desarrollo tecnológico y la investigación, nuevos ingenios. Desde naves espaciales hasta tanques, pasando por una ingente cantidad de accesorios que pueden combinarse entre sí.

Hay, por supuesto, muchos más aspectos relevantes como la I.A. y otros que afectan a partes muy concretas de este complejo proyecto pero, por el momento, habrá que esperar a la versión final para analizarlos con suficiente



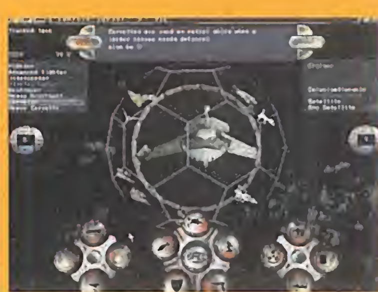


Investigación y desarrollo

Pulsando sobre un planeta accederemos a la pantalla de producción, en la que se ordenarán qué vehículos y naves vamos a construir pero, además, si nuestra tecnología lo permite también es posible crear nuevas naves y armamento.

El sistema parte de los componentes con los que cuenta nuestra civilización y una esfera en la pantalla principal, que servirá de coctelera para aplicar las variantes sobre el modelo con el que partimos de base. De este modo, partiendo, por ejemplo, de una nave destructor podemos realizar otra totalmente distinta instalando puentes de mando, hangares para la carga de cazas y tanques, cañones dobles o lanzaderas de misiles entre otras posibilidades.





Las civilizaciones de la contienda

Estas tres especies se disputarán el dominio de la galaxia con el interesante aliciente de que, aunque su objetivo final es borrar del mapa a las otras tres, todas tienen una particular manera de actuar.

SHINARI

KRA'HEN

SOLARIAN

Uno de los mayores atractivos del programa será el incremento de los recursos tecnológicos y militares mediante la investigación, el robo de tecnología o el espionaje

Evitar conflictos en época de vacas flacas, con alguna concesión comercial, puede solucionar el refuerzo de nuestro arsenal, fuera de la vista de satélites espía.



Las batallas interestelares estarán repletas de naves, láser y misiles bailoteando por el espacio. Por fortuna, el manejo de la cámara, a través de los cursores, nos facilitará el control de la flota.



Además de las tres civilizaciones disponibles veremos aparecer hordas de piratas no sujetos a ninguna ley ni tratado, que intentarán asegurarse su territorio para el comercio clandestino.

detenimiento. Aún así, todo parece indicar que, en concreto, la astucia de los enemigos estará minuciosamente elaborada, pues utilizará tácticas combinadas y hará reserva de sus defensas en situaciones comprometidas. El argumento de «Imperium Galactica II» se basa en ciertos eventos cuyo suceso depende de las circunstancias de la partida y las decisiones del jugador pero, en cualquier caso, podemos ignorar tales prerrogativas y dedicarnos exclusivamente a la expansión por la galaxia hasta que alcancemos la supremacía total sobre el resto de oponentes en liza. Esto significa que el estilo de juego será abierto y, con ciertos matices, será siempre el propio jugador quien determine cuál es su objetivo final para ganar una partida. De todas maneras, Digital Reality va a incluir en el programa varias posibilidades en el hilo argumental, cada una desde el punto de vista de una de las razas, entre las que el objetivo final puede diferir sustancialmente.

La raza humana ansía encontrar un objeto que contiene, supuestamente, el secreto de la vida eterna, lo que basará cada una de las partidas en la exploración. Los Kra'hen, por su parte, intentarán extender su imperio por toda la galaxia teniendo una mayor presencia global los combates y el desarrollo de distintas armas. Los Shinari harán uso de sus habilidades mercantiles para llegar a dominar la economía de galaxia, sometiendo a las demás civilizaciones al monopolio.



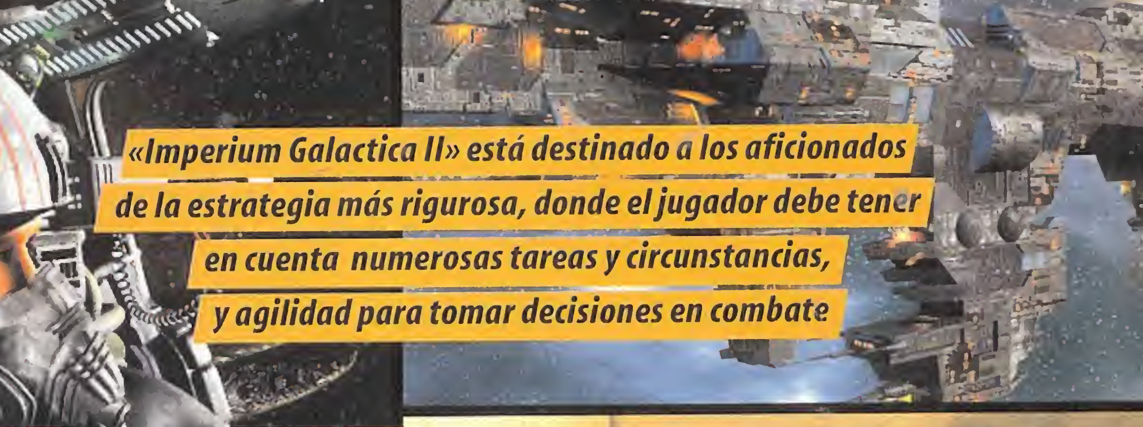
En tierra los combates se realizarán con espectaculares batallas de tanques. Será muy importante tener en la flota una buena dotación de estos vehículos para el ataque a superficie.



En cada planeta habrá que atender las necesidades de sus habitantes, pues los problemas de infraestructura o abastecimiento les puede llevar a amotinarse.

LA GALAXIA AL DETALLE

Podremos diferenciar las batallas en varios grupos, según la situación táctica de cada bando y el escenario donde se lleven a cabo. En el universo de «Imperium Galactica II» percibiremos la sensación de que es posible explorar una gran extensión del espacio representado. A pesar de que, al iniciar una partida o bien en determinadas misiones, tan sólo nos encontraremos con la perspectiva de nuestra flota dentro de un remoto sistema solar, la sensación de estar contemplando un universo casi infinito será más que notable, no sólo porque podremos explorarlo con multitud de puntos de cámara y a diferentes escalas, sino que parece estar en continua actividad. Esta idea, quizás algo difícil de entender, queda más clara si echamos un vistazo al interfaz de usuario.



«Imperium Galactica II» está destinado a los aficionados de la estrategia más rigurosa, donde el jugador debe tener en cuenta numerosas tareas y circunstancias, y agilidad para tomar decisiones en combate

Ya quisieran algunos directores...

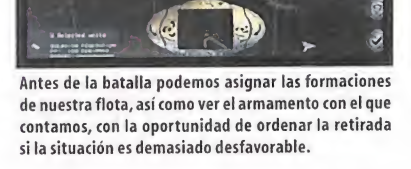
La historia de «Imperium Galactica II» se apoyará en unas animaciones que serían, si las comparásemos, la envidia de muchos de los más famosos directores de películas de ciencia ficción.
Los gráficos prerenderizados superan en ocasiones a los efectos especiales de muchas superproducciones millonarias.
Las múltiples escenas cinemáticas pueden ampliar a cuatro CDs el producto, lo que no es de extrañar si, como se estima, los diálogos estarán compuestos por cerca de 100.000 palabras.



Partimos de una pantalla que muestra principalmente un entorno tridimensional en el que cada elemento está representado con una figura que lo simboliza, –nave, satélite, planeta, etc.–. La perspectiva puede ser modificada mediante rotaciones de la cámara o realizando zooms, pero está por defecto enfocada hacia el astro donde se sitúa la capital de nuestro Imperio.
Si se desata una batalla el programa hará un zoom sobre la zona en cuestión, sin interrumpir la acción en ningún momento, y activará una malla que nos servirá como referencia espacial. Con todo, una vez concluida la contienda volveremos a la perspectiva inicial.
Asimismo nos podremos llegar a trasladar hasta la superficie de un planeta o satélite. Por supuesto, todo sucede en tiempo real y, además, a diferentes velocidades, que podemos elegir para agilizar ciertos procesos más tediosos del juego. No obstante también podemos detener el tiempo, y ello no nos impedirá realizar ciertas órdenes y operaciones. Esta capacidad de adoptar una visión muy concreta o muy general del entorno es la que nos permite percibir un universo casi infinito.

El imperio, paso a paso

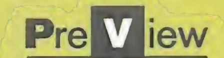
**Uno de los apartados más destacables del programa va a ser el extenso tutorial, que nos explicará paso a paso como realizar todas las operaciones requeridas, y que está diferenciado en varias materias.
La primera parte tratará el apartado de navegación y del uso de la interfaz. Después, podremos aprender todos los pormenores de la instalación de una colonia en tierra y la gestión de recursos. Después aprenderemos a crear nuevas tecnologías, vehículos y naves utilizando los recursos de investigación tecnológica de nuestra civilización. En otro capítulo del tutorial se trata todo lo referente a movilización de tropas y a tácticas para el combate y, por último, existe otro capítulo destinado específicamente a enseñarnos como llevar a cabo tareas de diplomacia y espionaje con otras civilizaciones.**



Antes de la batalla podemos asignar las formaciones de nuestra flota, así como ver el armamento con el que contamos, con la oportunidad de ordenar la retirada si la situación es demasiado desfavorable.

La cartografía estelar desplegada a lo largo de la acción del juego es inmensa, e igualmente lo es el conjunto de posibilidades que parece ofrecer «Imperium Galactica II».
Tres rasgos, la diversidad de posibilidades de juego, el extenso entorno contemplado y una historia no lineal de espectacular ambientación son sus principales ingredientes.

S.T.M.



The Wheel of Time



«The Wheel Of Time» no sólo es una especie de «Unreal Tournament» basado en armas mágicas, en vez de láser y lanzacohetes. Tendrá una línea argumental que condicionará los objetivos de la protagonista

Legend Entertaiment ha abordado un proyecto que, ya en su concepción inicial, debía ir sumando mayores posibilidades de juego al tratar la magia desde el punto de vista de la estrategia. Por esta razón catalogar en algún género concreto el proyecto de «The Wheel Of Time» es poco menos que imposible. Tal y como se han ido introduciendo e integrando todos sus elementos más bien cabría definirlo como un compendio de varios géneros y de ninguno a la vez. La aventura, la acción en primera persona y la estrategia van a ser, por igual, piezas angulares de su estilo de juego.

La magia contra el tiempo

El hilo argumental en «The Wheel Of Time» está basado en una serie de exitosas novelas de fantasía, del escritor Robert Jordan, en las que se entrelazan la acción, el misterio y la magia. Como consecuencia de la complejidad de su base literaria, en «The Wheel Of Time» contaremos con un minucioso guión que no se limitará a informar de ciertos acontecimientos de importancia al terminar un nivel, sino que se irá complicando y comprenderá una historia donde al parecer todos los personajes van a tener un papel relevante.

La historia se nos cuenta de la mano de la protagonista femenina, Elayna Sedai. Elayna permanece dedicada a la expansión de sus conocimientos en una de las siete sectas de la llamada Torre Blanca, un mundo de ambientación medieval donde la magia es la verdadera protagonista.

Una octava secta de la torre se dedica a la práctica de oscuros poderes, con los que ambiciona tomar el poder de Torre Blanca. Hasta ahí todo parece bastante convencional pero, no lo es tanto, si tenemos en cuenta que Elayna, en su aventura, se encontrará con los guardianes de tres ciudades, de los que deberá ganarse la confianza para que la ayuden en su propósito.

El nombre del programa responde a que la protagonista tendrá que resolver la historia con el tiempo en contra, ya que de éste depende que la octava secta tome, o no, el poder de La Torre Blanca.

UNA GRAN HERENCIA

Si a lo mencionado con anterioridad sumamos un pilar tecnológico de tanta garantía como es contar no sólo con el motor gráfico de «Unreal Tournament», y con la última versión de su código fuente, sino que también se han incorporado mejoras específicas orientadas a representar determinados efectos especiales relacionados con las magias, el resultado no puede ser nunca mediocre. Por si esto fuera poco, se ha introducido el editor "Citadel", con el que el jugador podrá crear sus propios mapas.

La ciudadela







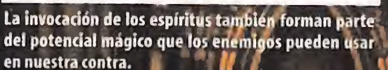


El editor "Citadel" nos permitirá crear y modificar los mapas, minuciosamente, hasta el detalle obsesivo. Proporciona una gran libertad de diseño para que situemos trampas, enemigos, puertas, items y casi cualquier objeto del juego. Además, el interfaz de diseño nos dará una perspectiva móvil en tiempo real del mapa, para que tengamos una visión general pero concreta de toda su estructura.

Para definir a grandes rasgos el sistema de juego de «The Wheel Of Time», hay que decir que se trata en realidad de dos juegos, debido a las sustanciales diferencias entre el modo de un único jugador y el modo multiusuario.

El programa toma la ambientación medieval para construir un universo extenso y diverso, cuyas localizaciones tienen cuatro enclaves determinantes para alcanzar el éxito.

Pero la verdadera clave de «The Wheel Of Time» radicará en el uso de las habilidades mágicas, que irán siendo adquiridas poco a poco, haciendo que sea necesario desarrollar estrategias ofensivas y defensivas contra las fuerzas del mal. Representar a Elayna requerirá actuar tal y como lo haría el personaje en la historia, y esto implicará, necesariamente, que no habrá que disparar a todo lo que se

La invocación de los espíritus también forman parte del potencial mágico que los enemigos pueden usar en nuestra contra.



Queda patente el exquisito trabajo de creación de los mapas. En todas las construcciones pueden apreciarse los elementos típicos de la arquitectura gótica.

Diseño arquitectónico






Para crear los mapas de «The Wheel Of Time» se ha contado con un arquitecto, que ha tomado parte directamente en la recreación de aquellos a partir de los bocetos de los artistas. También se ha utilizado numeroso material gráfico de estilo gótico, que podrá ser fácilmente apreciado en las construcciones del juego.

mueva, sino que sus inquietudes y objetivos deben condicionar nuestra actuación.
El modo multiusuario ha de analizarse aparte, porque abre un abanico de posibilidades aún más interesante que el propuesto hasta ahora. El principal atractivo de este modo es que el jugador deberá aprender a calibrar sus poderes mágicos para utilizarlos adecuadamente en cada situación. Podrán ponerse trampas, puertas interdimensionales o muros que modifican la estructura de los mapas. La eficacia de las distintas magias, utilizadas como armas, no dependerá de su potencia sino de la situación del combate y de las capacidades del enemigo y, además, unas están destinadas a la defensa y otras al ataque. Todo esto hace que la estrategia para usarlas sea fundamental para el jugador.

AGUDEZA EN EL DISEÑO

Una de las características que más llamará la atención será el funcionamiento de los múltiples poderes mágicos, que serán realmente variados y espectaculares.



No todos los poderes provocan daños, algunos sólo neutralizan al enemigo durante un tiempo limitado para que quede indefenso ante nuestros ataques.



Esta niebla perseguirá al personaje allá donde éste se encuentre, intentando envolverle e intoxicarle. La imaginación puesta en los poderes es fuera de serie.

Línea Directa con...

GLEN DAHLGREN

Productor de Legend Entertaiment y diseñador de «The Wheel Of Time»

Los estudios de Legend llevan ya alrededor de diez años desarrollando juegos, en los que han abordado casi la totalidad de los géneros existentes. Hace unos días tuvimos ocasión de acercarnos a las oficinas de GT para conocerles en persona y observar el estado de desarrollo de su último proyecto: «The Wheel Of Time». Tras el evento, conversamos con el diseñador principal del juego, quién nos detalló los rasgos principales del programa.

MICROMANÍA: «The Wheel Of Time» comparte el motor 3D con «Unreal Tournament» pero, entre ambos, existen notables diferencias de diseño. ¿Son dos desarrollos paralelos o se ha experimentado con «The Wheel Of Time» en algunas características que vayan a ser finalmente implementadas en «Unreal Tournament»?



GLEN DAHLGREN: *Aunque Legend ha utilizado herramientas y contenido de la base tecnológica de «Unreal Tournament», la mayoría de los cambios introducidos en el motor 3D de «The Wheel Of Time» sólo podrán verse aquí, y también están siendo implementados nuevos sistemas de IA, proceso de partículas, aplicación de texturas, efectos atmosféricos, el editor "Citadel" y algunas cosas más. Por otro lado, estamos satisfechos de haber contado en su totalidad con las últimas incorporaciones en el código de «Unreal Tournament» en la versión final de nuestro juego.*



MM: Hay muchos programas de similar ambientación pero, en «The Wheel Of Time» el realismo de las estructuras parece que será muy superior a cualquier otro. ¿Qué recursos y con qué profesionales ha contado la compañía para diseñar la arquitectura de los niveles?

GD: *Empleamos un método de diseño de niveles muy concreto. La arquitectura para los entornos es muy importante. Éste es el proceso, básicamente:*

Primero, nuestro equipo de aquitectos de interiores realiza bocetos en papel del entorno, diseñando un espacio normalmente del tamaño de una habitación o galería, a la que llamamos primitiva.
Luego, el boceto se pasa al "escultor" (uno de los diseñadores de niveles) quien realiza la primitiva en 3D utilizando el editor de «Unreal Tournament». El resultado se pasa a los artistas 2D encargados de las texturas, un equipo de increíble talento en bellas artes que cubre los modelos 3D, con la precisión de una obra de arte.
Después, basándose en el plan de la historia, los diseñadores de niveles toman estas primitivas ya texturizadas y las reúnen componiendo los mapas. Después agregan criaturas, elementos del juego en sí, puzzles, iluminación y van puliendo los mapas. El resultado final no tiene precedentes.

Es importante para mí que el jugador nunca sienta que está deambulando sin sentido por un "nivel". Cada entorno debe parecer como si realmente pudiera existir en la realidad, sin rarezas como las rampas y resortes tipo «Quake» situadas por ahí. El jugador debe sentirse siempre como si estuviera caminando por un pedazo de una obra de arte de fantasía.

MM: En la presentación se dijo que «The Wheel Of Time» tendría una compleja aventura a través de su guión. ¿Cómo vendrá dada esta historia en el programa? ¿Podría ponernos un ejemplo?

GD: *El juego para un solo jugador es una verdadera historia que el mismo podrá apreciar por medio de más de una hora de escenas cinemáticas de gran calidad. El juego no es una mera colección de mapas entrelazados por una narrativa. La historia introduce a los personajes, explica los motivos y presenta el mundo creado en las novelas de Jordan que compondrá el tenso conflicto de la aventura que en multijugador será dinámico. Un ejemplo muy simple de que la historia transporta al jugador de un ambiente a otro distinto sería la escena de transición*

entre el primer y segundo nivel. Elayna (el personaje principal) está siguiendo a un misterioso asesino mientras éste huye por una antigua ciudad en ruinas llamada Shadar Logoth. Cuando entra en la ciudad, el asesino recita una maldición y lanza una bola de fuego hacia el techo del túnel de entrada, provocando el derrumbamiento de unos cascotes sobre Elayna. Ella logra esquivar las rocas metiéndose en un recoveco, pero se ve atrapada dentro de un pasaje lateral del túnel. En el próximo nivel Elayna se verá obligada a recorrer la ciudad frecuentada por el asesino.

MM: ¿Por qué habiendo varios personajes importantes sólo puede escogerse a Elayna para la aventura? ¿Qué diferencias reales existirán entre las habilidades de los distintos personajes, en el modo multijugador?
GD: *Para un único jugador tan sólo es posible adoptar el papel de Elayna porque, tal y como está construida la historia, otro personaje, sencillamente, no encajaría en la acción.*
En el modo dinámico multijugador puedes escoger a Elayna, Ishamael el Desamparado, El Galgo y el Líder de los Whitecloak. Cada una de las órdenes de los diferentes tipos de tropas. También lo es la arquitectura de sus niveles en "Citadel" y sus esquemas. Tu elección final condicionará en gran medida el sistema de juego.

MM: ¿Existe alguna descripción acerca de cada magia con la que podamos saber qué hace en el juego?
GD: *El jugador puede investigar cada artefacto dentro del juego simplemente seleccionándolo con una tecla de función. Esta descripción no sólo dice de qué artefacto o poder se trata y qué hace, también incluye un símbolo para ilustrarlo e identificarlo en el manual.*

MM: La idea original parte de las novelas de Robert Jordan. Pero, ¿qué cambios se han producido en el programa hasta alcanzar un resultado final?
GD: *Sorprendentemente el concepto del juego ha cambiado muy poco desde el diseño inicial. El juego incluye cuarenta artefactos cuyas funciones varían ampliamente. Pueden estar destinados a usarse para atacar, defenderse, curarse, transportarse, ocultarse y algunas funciones más. El uso estratégico de los artefactos mágicos en combate no tiene parangón en otro programa. Desde nuestro punto de vista el juego ofrece, y de hecho tiene, un rápido ritmo de acción 3D, tan visceral como cualquier otro shoot'em up pero, además, quien logre hacerse un experto en el uso estratégico de la magia puede patearle el trasero a quien se le ponga por delante.*

MM: ¿Tiene planes Legend, o GT, de proporcionar soporte para el juego multiusuario en Internet, con la instalación de servidores? ¿De ser así, se organizarán concursos o torneos?
GD: *No estoy seguro de cuales son los planes de GT a este respecto, pero Legend tiene previsto soportar muchas posibilidades de juego en Internet. En el momento de lanzar del programa tendremos un banco de servidores que estarán funcionando bajo un terminal principal dedicado. Estoy pensando en la web principal www.wheeloftime.com para establecer allí concursos y torneos pero podrán verse otros (www.planetwheeloftime.com) apoyando el juego también en este sentido.*

MM: Habrá pronto en el mercado una nueva generación de tarjetas 3D. ¿Prepara Legend el programa para que soporte algunas de esas tarjetas?.Mas concretamente, ¿Utilizará al igual que «Unreal Tournament» la compresión de texturas de S3 (S3TC), teniendo en cuenta que parten del mismo motor gráfico?
GD: *No va a tener soporte específico para el sistema de compresión de S3, las texturas de «The Wheel Of Time» son más detalladas que cualesquiera otras del mercado.*

MM: Legend se creó en 1989 y fue adquirida por GT en 1998. ¿Cuáles de los diecisiete juegos que ha creado la compañía en su historia han tenido mayor aceptación por parte del público?
GD: *Los más famosos han sido «Callahan's Crosstime», lanzado en 1997 y que obtuvo muy buenas críticas; «Star Control 3» hace tres años logró vender más de 80.000 unidades en los primeros sesenta días tras ser publicado. «Mission Critical», «Dead Gate» o «Eric, The Unready», entre otros, obtuvieron también un notable éxito.*

MM: ¿Aparte de lo que hemos ya tratado, qué otra cosa cabría destacar sobre el desarrollo del juego?
GD: *El desarrollo de «The Wheel Of Time» ha sido una verdadera experiencia de aprendizaje para todos nosotros ya que, aunque habíamos dedicado anteriormente mucho trabajo aplicable a este género, teníamos aún muchas lecciones por aprender. Creo que el resultado final del proyecto ha sido una recompensa a nuestros esfuerzos y ha hecho a este juego distinto a cualquier otro de nuestros competidores.*



La mayoría de los enemigos no disponen de poderes mágicos, pero correrán hacia la protagonista para atizarle con una espada o arrojarle un puñal, con tal de eliminarla.

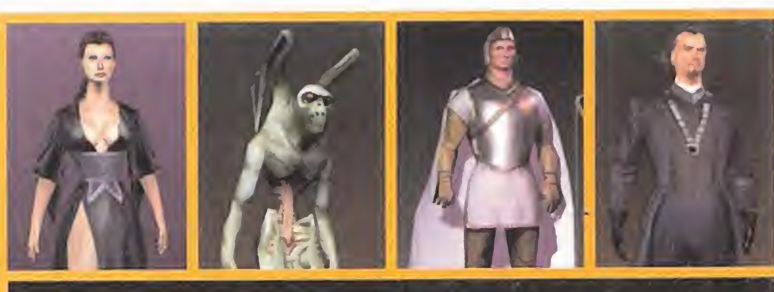
Cada poder estará indicado para una situación en concreto; no sólo son bolas de fuego que se lanzan, también pueden ocultar al personaje, poner barreras, trampas o hacer que los ataques de los enemigos se vuelvan contra ellos mismos. Viendo el juego en funcionamiento la primera idea que seguramente se nos pasará por la cabeza es buenos gráficos, espectaculares efectos, pero poco más que un shoot'em up en el que en vez de misiles lanzamos rayos. Pero, una vez dentro y prestando atención al transcurso de la historia y al diseño nos daremos cuenta de que «The Wheel Of Time» va mucho más allá.
Todas las salas que constituyen cada uno de los mapas tendrán un diseño y ambientación magistrales. Sin atender al altísimo detalle gráfico, cada estancia guarda una estructura muy convincente donde claramente se puede apreciar que quien ha estado a cargo de su diseño ha utilizado recursos arquitectónicos y documentos gráficos. La sensación de estar un entorno donde todo parece tener concordancia y nada escapa a la lógica de una construcción habitable es uno de los mayores logros que, por ahora, se perfilan en este singular proyecto.



Al igual que los escenarios, todos los personajes están perfectamente modelados y animados, pudiéndose apreciar en ellos detalles de lo más delicado.

«The Wheel Of Time» es la promesa de un juego innovador que refleja un desarrollo en el que artistas y programadores se han arriesgado a utilizar técnicas nuevas y a combinar varios elementos típicos, para formar un estilo de juego particular.
Técnicamente puede llegar a ser impresionante si se depuran algunas imperfecciones en la representación gráfica. El acontecer de la historia que relata y el original diseño de todos los poderes mágicos serán más que suficientes para llamar nuestra atención.

S.T.M.



Entre los sueños y las pesadillas

Los personajes estarán dotados de una cuidada apariencia gráfica, tanto si forman parte importante de la historia, como Elayna, como las más inmundas y grotescas bestias de lo oscuro que parecen haber sido sacadas de las más delirantes pesadillas del artista.

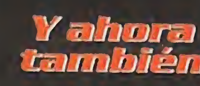
DRIVER

¡LA PERSECUCIÓN HA COMENZADO!

- Increíble motor gráfico que reproduce la dinámica de movimientos de los coches a la perfección.
- Disfruta de toda la calidad gráfica sin necesidad de tarjeta aceleradora 3D.
- 44 misiones que completar... de día y de noche, con cambios atmosféricos que te dejarán pasmado.
- Cuatro ciudades (Nueva York, LA, Miami y San Francisco) recreadas al detalle para que conduzcas por sus calles como lo harías en la realidad.
- Trama policíaca digna de una película de género.
- Modo Director para que grabes la acción y crees la película de tus persecuciones más memorables. ¡Seguro que es mejor que la de tus amigos!
- Decenas de coches que podrás ampliar para completar las misiones: Buicks, Chers, Dodges, Fords...
- Banda sonora años 70... ¡esto sí es ambientación!
- Versión íntegra en castellano.











GT Interactive Software (Europe) Limited


LA COMPETICIÓN MÁS
Radical
DRIVE
CONCURSO
CONDOR CONDOR
23
dinamic
MULTIMEDIA
burago
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
C.POSTAL:
PROVINCIA:
LOCALIDAD:
TELF.:
RESPUESTAS: 1:
2:
3:

APASIONANTE LLEGA A TU PC

SORTEAMOS 50 MAQUETAS DE COCHES



DEMUESTRA TU DESTREZA, RESPONDE CORRECTAMENTE A LAS PREGUNTAS Y ¡GANA!

1. ¿CUÁNTOS TIPOS DE PRUEBAS DIFERENTES INCLUYE EL JUEGO?
A) TRES
B) CUATRO
C) CINCO

2. ¿REQUIERE ACELERADORA?
A) SÍ
B) NO
C) A VECES

3. ¿CUÁNTOS JUGADORES PUEDEN PARTICIPAR SIMULTÁNEAMENTE?
A) HASTA 6
B) HASTA 8
C) HASTA 10

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que contesten correctamente a las preguntas formuladas y que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "RADICAL DRIVE"

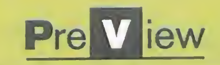
2.- De entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas, se extraerán CINCUENTA que serán premiadas con una Maqueta de Burago. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de Noviembre hasta el 22 de Diciembre de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Enero del 2000 y los nombres se publicarán en el número de Febrero de la revista MICROMANIA.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: DINAMIC MULTIMEDIA y HOBBY PRESS.





Revenant

«Revenant» es un proyecto que sigue la tendencia que, últimamente, se está imponiendo en el género de los JDR. Basado en una historia de fantasía, y dotado de una ambientación místico-medieval, la acción del combate y el ritmo de juego se perfilan muy vivos. La intención de Cinematix es desarrollar un juego con las características típicas de los JDR aunque incorporando una importante presencia de la acción 3D.



Las posibilidades de interacción con el personaje en combate son muy amplias, y estará contemplado el uso de poderes mágicos y un gran arsenal

Recuerdos desde la **muerte**

En este programa el estilo de juego consiste fundamentalmente en la exploración y el desarrollo de las habilidades del personaje principal, resolviendo enigmas y, en numerosas ocasiones, entablando combates cuerpo a cuerpo. Combate que, aunque se realiza en tiempo real, no sólo requiere de rapidez de reflejos, como en cualquier arcade. El jugador podrá controlar acciones generales de su personaje que estarán basadas en la combinación de diversos objetos, tales como armas que deberán emplearse en cada caso con el adecuado uso de una habilidad.

Optando por una perspectiva isométrica, que dominará el interfaz de «Revenant», los escenarios serán presentados a partir de fondos 2D, pero estos guardarán algunas características que los harán ser más dinámicos de lo habitual en este tipo de entornos. Los personajes, por ejemplo, han sido creados tridimensionalmente, y en tiempo real tendrán un considerable abanico de animaciones por medio de movimientos reales capturados. A menudo, los escenarios de estilo isométrico suelen ser muy estáticos y los patrones de texturas con los que están creados se suelen repetir, haciendo monótono y poco vistoso su aspecto gráfico. En «Revenant» han utilizado ciertas técnicas que hacen posible representar el mapa de varias formas, y darán la posibilidad de determinar qué porción de éste ha de cargarse en memoria.

Esta combinación, que limita las posibilidades de interacción y de visualización del entorno, en cierta medida tiene como ventaja que los escenarios pueden realizarse con todo lujo de detalles, y no requieren demasiada potencia de proceso. Encontraremos fuentes de luz pseudo dinámicas, de distinta procedencia, intensidad y color, iluminando de un modo acertado las superficies del mapa, tal y como lo hace una antorcha en la mano del personaje principal. Además, los escenarios cambiarán dependiendo de la hora del día, paulatinamente.



Los movimientos en combate podrán combinarse con el uso de ciertos objetos y armas, que componen un extenso abanico de acciones.



En ocasiones veremos escenas cinemáticas que irán configurando la verdadera personalidad de Locke en su vida anterior.



Existirá la opción de visualizar una versión reducida del inventario para tener una perspectiva más amplia de la situación del personaje en el mapa.

LA RESURRECCIÓN

La historia donde «Revenant» cimenta su guión en una historia de fantasía donde destaca la situación de amnesia decreciente del protagonista. Tomando claras referencias de otros JDR, tales como «Final Fantasy», nos



Entre las ruinas de una nueva tierra

El entorno de «Revenant» es detallista, atractivo y horrible a la vez. Fuerzas desconocidas, más allá de la comprensión del hombre, han echado sus raíces en una próspera civilización que ahora ha retrocedido a tiempos de bárbaros. Sólo algunas de las poblaciones permanecen aún habitadas, reducidas a feudos severamente gobernados por amos caciqueños.
La naturaleza estará ampliamente presente en numerosos paisajes de bosques, y también veremos las ruinas de aquellas ciudades y catacumbas que, un día, formaron parte de un gran imperio.







«Revenant» mantendrá el estilo clásico de los JDR sin incorporar apenas innovaciones en el apartado técnico, pero tendrá un interesante guión que irá desarrollándose poco a poco



Tras la resurrección Locke estará aturdido y no podrá recordar su vida pasada antes de caer en el abismo del infierno.



Al comenzar la aventura lo primero que deberemos hacer es vestirnos, pues de esta guisa no llegaremos a imponer mucho respeto.



Este condenado a muerte nos pedirá ayuda; podemos negársela o, por el contrario, intentar salvarle hablando con el amo que le ha sentenciado.



Los diálogos son la principal fuente de información con la que contaremos. Habrá que prestar atención a cada detalle.



La mayor parte del tiempo el personaje principal se pasará explorando todos los rincones de los mapas y buscando ciertas localizaciones.

ofrece una historia lineal, una sucesión de eventos entre los que el personaje protagonista, Locke, se ve inmerso sin más opción, y vendrá dada como si de un cuento se tratase. Locke D'Averam es un Revenant, un guerrero que dejó el mundo a una temprana edad y que es devuelto a la vida para servir a quienes lo han resucitado. Cuando Locke vuelve lo hace inmerso en una total amnesia, por lo que deberá ir aumentando los conocimientos y habilidades que poseía antes de morir, en el transcurso de la historia.

En este momento se encuentra en la llamada Isla de Ahkuilon, reclamado por un poderoso Señor de la Guerra al que ha de ayudar a consumar una venganza contra aquellos que han raptado a su hija. Pronto descubrirá que este rapto corresponde al capítulo final del cuento de una civilización olvidada, que una vez floreció en la isla y que no es ningún accidente que haya sido precisamente él el arrancado de las garras de la muerte, pues es el único capaz de cambiar el triste destino de la isla.

DIALOGANDO SE LLEGA A CUALQUIER PARTE

«Revenant» tiene otros rasgos en su sistema de juego que pueden dar lugar a un título interesante para los aficionados al JDR. En primer lugar, las particularidades técnicas antes descritas hacen pensar en personajes muy detallados tanto en aspecto como animación, y podrá encontrarse hasta una treintena de diferentes clases de enemigos. El escenario tendrá bonitos efectos, que representarán el curso del tiempo con ciclos de día y noche.

Pero, dado que lo más importante son las posibilidades de interacción, hay que destacar la extensa lista de hechizos que pueden realizarse y el sistema con que el protagonista irá consiguiendo un aumento de sus habilidades y experiencia. Aparte, el hecho de que éste padece una severa amnesia plantea un sugerente reto, en el que está justificado el aumento de la complejidad del personaje y de sus capacidades, al mismo tiempo que se va desarrollando una atractiva historia.

Los recuerdos nos irán llegando a través de flashbacks, que irán dibujando la personalidad y la vida anterior de Locke, hasta adquirir una consistencia y coherencia totales.

Otro de los rasgos de gran importancia es la continua aparición de diálogos que determinarán las reacciones de los demás personajes, y que ofrecerán una ligera variedad de caminos para llegar a un mismo destino final. Esperemos que sean traducidos, pues estos diálogos serán fundamentales para jugar.

El programa no tiene pinta de convertirse en una virguería en lo referente a técnicas gráficas o IA, pero sí puede interesar a los aficionados del rol clásico que echan de menos mayor acción y un entorno gráfico mejor realizado.

S.T.M.

Edgar Torrenteras' Extreme Biker

Edgar Torronteras, uno de los pilotos de motocross más famosos del mundo, apadrinará este título

Durante el proceso de carga de los niveles, Edgar Torronteras en persona, nos dará algunos valiosos consejos para salir victoriosos en el circuito, cómo superar una zona especialmente difícil, realizar un salto, etc.

Por un camino de cabras

La compañía Sierra, famosa por sus aventuras y juegos de estrategia, se atreve ahora, en colaboración con Deibus Studio, con un género completamente opuesto a lo que nos tenían acostumbrados, los arcades deportivos; y lo hará adentrándose en una actividad de motor espectacular como pocas existen: el motocross. Con el apadrinamiento de Edgar Torronteras, uno de los nombres propios de este deporte, llegará este «Extreme Biker» que nos dará la oportunidad de disfrutar como locos a los mandos de motos de gran potencia, resistencia y fiabilidad en los terrenos más escarpados.

El juego contará, en primera instancia, con tres modalidades de juego, el modo Motocross, el modo Supercross y el modo Libre. El primero nos llevará a recorridos al aire libre, con giros peraltados, saltos de gran longitud y pasos elevados en unos escenarios desde los más realistas, hasta algunos que rozarán lo épico, lo ridículo y lo cómico. El segundo modo cambiará los escenarios por otros de interior y con unos circuitos de menor tamaño, mayor dificultad a la hora de maniobrar y con la salida y la meta unidas en un mismo punto y donde las trabas para la conducción vendrán representadas por fardos de paja, elementos de escenario de diferentes marcas de bebida, rampas de madera, etc. Por último, el modo libre, dejará explayarnos en lo referente a la conducción, por lo que sin más trabas que nuestra propia habilidad podremos desplazarnos con total libertad y sin tener que seguir ningún recorrido prefijado y llevar a cabo toda clase de locuras que nos apetezcan hacer sobre nuestra moto.

Los gráficos, tanto del escenario y sus elementos, como de los pilotos y las motos, estarán hechos con un elevado número de polígonos texturizados que, conseguirán por un lado una gran suavidad en los movimientos y, por otro, toda la rapidez y espectacularidad que precisa un juego de estas características, siempre que contemos, eso sí, con una buena tarjeta aceleradora 3D. Tendremos varias perspectivas entre las que elegir, así como una modalidad de repetición que nos dejará ver todas nuestras acciones, desde unos ángulos típicos en las transmisiones que, sobre esta modalidad deportiva, se hacen en televisión. Por supuesto, toda la acción de «Edgar Torronteras' Extreme Biker» irá aderezada con espectaculares imágenes de vídeo entrelazado en las que podremos ver las acciones de, precisamente Edgar Torronteras, a bordo de su moto de trial y que aparecerán entre escenario y escenario. No podemos ya considerar al motocross como un deporte pocas veces visto en el mundo de los PCs y de las consolas, pues ya hay muchos juegos que han salido al respecto, pero aún así, sigue resultando, cuando menos, curioso y llamativo ver estos títulos en acción y, desde luego, Sierra nos está demostrando con «Edgar Torronteras' Extreme Biker» que puede decir mucho a la hora de innovar.

C.F.M.

En esta pantalla podremos editar el color del mono de cuero de nuestro piloto, así como adornos de carrocería de la moto, entre otras muchas variables.

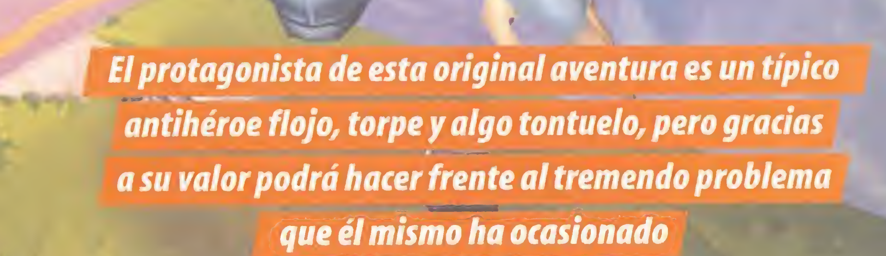


Al final de cada carrera, veremos diferentes secuencias de vídeo que mostrarán al que dará nombre al juego, haciendo diferentes acrobacias y saltos con la moto.

Tonic Trouble



Ubi soft tiene en su haber un buen número de juegos, bien en proyecto o ya finalizados, que marcan una nueva era donde la compañía ha utilizado, aparte de un novedoso motor 3D, una cierta serie de características comunes. La diversión, los gráficos coloristas y unos personajes con alma de dibujo animado son algunas de éstas pero, sobre todas ellas, prima un objetivo, alcanzar un alto grado de diversión y jugabilidad en juegos de concepción sencilla, pero con un desarrollo técnico notable. Este programa será, sin lugar a dudas, uno de los mayores exponentes de esta idea.



El elixir de la **locura**

En «Tonic Trouble» viviremos una historia de lo más surrealista, en la que el protagonista es un alienígena bastante más competente de lo que por su aspecto se supone.

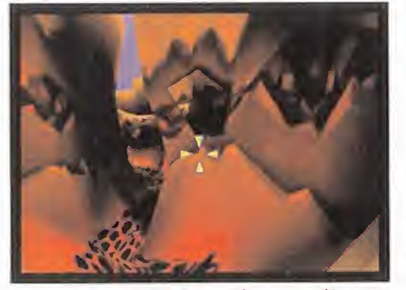
El entrañable, pero desastroso, Ed realiza labores de conserje de la nave espacial de un científico cuyas investigaciones tratan de un singular tónico, denominado Groga, de inesperados poderes. La incontenible manía de enredar de Ed provoca un desgraciado accidente en el que descontrola el recipiente que contiene tal brebaje y éste cae en la Tierra desatando un auténtico caos. Objetos inanimados cobran vida y todos los seres afectados sufren extrañas mutaciones que les hacen rebelarse contra el mundo.

Animales dóciles, humanos o inofensivas plantas son ahora temibles seres, muy agresivos. Entre tanto, el consejo intergaláctico decide enviar al Ed para arreglar el desaguisado y recuperar el tónico. El problema es que éste ha caído en manos de un desaprensivo que ha decidido aprovechar los poderes del tónico para hacerse amo y señor del planeta.

CUIDADO CON LAS VERDURAS

Así pues, el juego nos llevará a través de numerosos niveles de extravagante ambientación por culpa, claro, de las transformaciones que ha sufrido la región donde se ha derramado el Groga. El carácter de arcade de plataformas que «Tonic Trouble» posee hace que la habilidad sea el requisito más importante para llevar a cabo la aventura de Ed con éxito. En cada nivel, además de sortear numerosos peligros "naturales" también encontraremos impertinentes enemigos dispuestos a ponernos las cosas difíciles y a evitar que obtengamos los seis objetos requeridos en cada misión, engendros de todas clases, desde verduras asesinas hasta guardianes y objetos animados.

Dado que «Tonic Trouble» está basado en plataformas, el control de Ed será uno de los elementos más importantes en el programa y para ello se está implementando un sistema de cámaras que nos permitirá configurar cual es la posición más adecuada en cada momento. En algunas ocasiones será más aconsejable adoptar una perspectiva en primera o tercera persona, y en otras situar una cámara que sigue a Ed desde diferentes ángulos en el escenario. Esta última perspectiva, pese a no perder nunca al protagonista y tener un perfecto control de colisión con el propio escenario, tiene como consecuencia que los cambios de ángulo afecten a la dificultad en el manejo de Ed, al menos de momento.



Tendremos la posibilidad de gestionar muy diferentes perspectivas y ángulos de cámara, contando con la de primera persona, muy útil en ciertas ocasiones.



Podremos acceder a distintos niveles atravesando puertas transportadoras pero, cuidado, porque a cierta distancia pueden absorbernos por sorpresa.



«Tonic Trouble» será un programa al estilo de los clásicos plataformas, pero se están introduciendo elementos que, aparte de hacer variada su acción, le darán una gran jugabilidad

El engine de Ubi Soft

Ubi Soft ha implementado en el proyecto de «Tonic Trouble» un motor 3D denominado OpenSpace, que comparte con otros programas como «D-Jump», «Rayman 2» y los títulos basados las figuras de "Playmobil".
La compañía ha desarrollado este nuevo motor en algo más de un año, posibilitando la creación de programas con un atractivo aspecto gráfico. Pero, esta herramienta no sólo contempla los gráficos, sino que tiene funciones especiales para la incorporación de fuentes de sonido y variados comportamiento de los objetos y entidades que aparecen en pantalla, como los personajes.













Dibujos animados en 3D

Los protagonistas de «Tonic Trouble» serán, cuando menos, poco comunes. Tan desternillantes como desequilibrados, su personalidad será comparable a la de los protagonistas de una serie de dibujos animados. Con este objetivo sus creadores están cuidando estrechamente las animaciones, sus poses, gestos y diseño poligonal con un resultado del que podemos esperar una fauna y también una flora encantadoras y de inesperadas reacciones.
Entre todos destaca el popio Ed, del que ya os hemos hablado, y el malote Grögh, un gamberro venido a más gracias a los efectos que el tónico ha causado en su organismo y que tiene la delirante pretensión de dominar el mundo organizando un ejército de vegetales que intentarán parar a Ed.





Una curiosa máquina expendedora de aperitivos dará a Ed un sabroso snack que transformará su enclenque físico en el de un aguerrido héroe.



Dispondremos de distintas armas para "repartir" de lo lindo al prójimo, pero no siempre. A veces será más conveniente esquivar y escapar a toda prisa.



No se trata solo de atizar a los demás personajes; Ed también tendrá que hacer uso de la enorme pajarita que luce, para planear sobre abismos y ríos de lava.

Si la compañía no cambia este sistema no tardaremos en apreciar que cuando la cámara cambia de ángulo también cambiarán las teclas para mover al protagonista en la misma dirección y esto, aparte de desorientar, conlleva cierta incomodidad que perjudicará significativamente a un programa donde la habilidad es crucial. Mucho más si los movimientos de Ed son tan variados como parece dándonos, entre otras cosas la posibilidad de hacerlo planear con la tremenda pajarita que sostiene su… ¿cuello?

EN CLAVE DE HUMOR

En el resto de los aspectos técnicos, «Tonic Trouble» está realizándose a primera vista con mucho cuidado. Los niveles tienen un diseño sencillo, acorde con la filosofía del programa, además de bien estructurados y los diferentes objetivos a realizar se presentarán a modo de originales pero sencillos puzzles. Esto, unido a que también hay que tener en cuenta los diálogos, que nos darán siempre instrucciones para resolver los puzzles, dará al juego un cierto toque de aventura.
El sistema de juego no se está diseñando linealmente sino que accederemos a cada nivel libremente gracias a unas puertas que conectan todos ellos entre sí y, en repetidas ocasiones, será necesario atravesarlos más de una vez.
La presentación gráfica de «Tonic Trouble» estará dotada también de una gran dosis de humor, destacando los efectos visuales y el equilibrio entre modelos y texturas, agilizando la generación de los escenarios. Merecen mención aparte las animaciones de todos los personajes, exageradas a propósito, para darles un carácter de dibujo animado muy conseguido.
Lo que podemos esperar de «Tonic Trouble» es un juego divertido y sencillo, con grandes dosis de humor. Tan sólo se le puede achacar ciertos inconvenientes en el control que esperemos se solucionen. Pero si bien puede parecer destinado a un público infantil tendrá cualidades de sobra para llamar la atención de cualquiera.

S.T.M.

MODO DE EMPLEO DE UN LÁTIGO



1 Levanta suavemente el látigo, con un movimiento fluido hasta que la mano quede muy por encima del hombro. Procura evitar golpearte en la cara, suele doler.



MÉTODOS AVANZADOS:

5 Encantamiento de serpientes



6 Levitación de emergencia



7 Control de artrópodos



Se enfrenta a serpientes, trampas, demonios y al Ejercito Rojo. Cuando el futuro



2 Para realizar un perfecto latigazo, cambia el peso de tu cuerpo del pie derecho al izquierdo. Concéntrate en lo que intentas golpear, lo que quieres coger, a quién intentas hacer daño o a quién quieres que tú eres el que manda.



3 Mantén la muñeca y la mano en alto.

4 Para realizar un latigazo sonoro, dobla bien la muñeca y levanta y baja la mano de golpe ¡Fustiga a gusto!



8 Robo de reliquias



9 Sustracción de armas comunistas



INDIANA JONES y la MÁQUINA INFERNAL

Para Windows 95/98

de la humanidad está en juego, el látigo da demasiado trabajo... Indy ha vuelto

Spirit of speed 1937



En la historia del automovilismo hubo una época donde la competición no se regía por la tecnología, el dinero y la TV. La pasión sin límites por velocidad y riesgo eran los únicos motores para que mitos como Rosemayer y Nuvolari se pusieran al volante de máquinas, con unos cuantos caballos de más para carrocerías tan endebles y primitivas, que no pasaban de ser un mero "tubo aerodinámico". Hablamos de la era del "espíritu de la velocidad", un tiempo de ensueño para los fanáticos de esto de ponernos ante el volante.

Velocidad sin aditivos

Meterse en un túnel del tiempo y aparecer en 1937 es el objetivo que se han propuesto los programadores de BroadSword Interactive. Y lo van a conseguir, a tenor de lo visto en una versión beta de «Spirit of Speed».

Ya desde el menú, con música de charleston de fondo, nos sentimos transportados a la edad más intrépida del automovilismo de competición. Un viaje al pasado que entra en su vertiente de simulación cuando nos vemos tras un descomunal panel de mandos repleto de enormes relojes, tal y como los bólidos de aquella década eran en la práctica.

Al pisar el acelerador, un estruendo en el que se mezclan los sonidos del motor y de ruedas patinando nos ensordece, mientras la pantalla parece moverse a cada segundo; un efecto más del continuo traqueteo de una suspensión casi inexistente.

CIRCUITOS EN PAÑALES

Los nueve circuitos clásicos de la época, que aparecerán en «Spirit of Speed», se están reconstruyendo con una fidelidad increíble; un detalle asombroso si tenemos en cuenta que la fuente de información básica para los diseñadores y programadores no son más que borrosas fotografías en blanco y negro. Los graderíos de madera, un trazado sin casi señalizaciones, un asfalto a remiendos e infinitos baches son sus señas de identidad principales.

Así pues, el primer reto será memorizar todos los circuitos para anticipar la frenada, porque prácticamente no habrá marcas visuales y la visibilidad será muy reducida por la profusión de colinas, cuestas, cambios de rasante y múltiples curvas peraltadas.

Pero el auténtico desafío es el pilotaje de estas "bañeras" con cuatro ruedas; un prodigio tecnológico para sus tiempos pero, toda una montaña rusa para los que estamos acostumbrados a la "docilidad" de los coches actuales. Sin ninguna clase de ayuda electrónica, con suspensiones y dirección tan esquemáticas como bruscas, hemos podido apreciar una alta dosis de realismo, aunque se está tendiendo a potenciar las maniobras de cruzar el coche y corregir con el contravolante por lo que, finalmente, parece que conducir será ligeramente más sencillo que en el «Grand Prix Legends», de Papyrus, la referencia más aproximada para el nuevo juego de Microprose.

TÉCNICA ACTUAL

El aire de antigüedad que se respira en todo el programa sólo desaparece en la realización técnica, porque tanto los gráficos como el sonido van a mostrar el nivel que se espera de un producto de esta compañía.

En el motor del juego la intención es lograr una sensación de velocidad extremadamente realista, para transmitirnos la intensidad de correr a más de 200 kilómetros por hora y cara al viento, mientras la dureza de las suspensiones nos hace sentir cada bache.

La presencia gráfica de los circuitos no puede resultar más impactante, con un mapeado de texturas muy bien elaborado en todos los elementos del entorno. Con cuatro cámaras de carrera, dos de persecución y otras dos subjetivas, será fácil que cada uno encuentre la postura más cómoda al volante. Las repeticiones ofrecen una realización televisiva de toda la carrera y, en ellas, podrá contemplarse



Nunca se sabe por dónde podrá aparecer un obstáculo imprevisto, porque la señalización es, realmente, de juzgado de guardia.



La mítica bajada hacia el puente es una de las señas de identidad que ha permanecido inalterable en el tiempo en el circuito de Monza.

Una época inolvidable



Aunque la Segunda Guerra Mundial fue un duro golpe para el automovilismo, 1937 se puede considerar el año del primer intento serio de crear una competición a escala internacional, con normativas y reglas al estilo de la Fórmula 1 de hoy en día.

Ya en 1900 surgieron diversos campeonatos nacionales pero, su carácter amateur y el hecho de que se corriera en carreteras abiertas, derivó en demasiados accidentes mortales, más para los espectadores que para los pilotos. En Gran Bretaña se prohibieron finalmente las carreras en carreteras civiles, así que pronto surgió la necesidad de construir circuitos cerrados, pensados exclusivamente para la competición. De este modo nacieron circuitos como Brooklands, Monza y Avus, todos ellos fielmente recreados en «Spirit of Speed 1937», junto a otros seis, entre los que destacan Donington y el circuito Roosevelt, de Estados Unidos. Por lo tanto, los pilotos más experimentados van a disfrutar con la mezcla de circuitos ovales, donde la velocidad es la única ley, con la técnica necesaria para afrontar los trazados mixtos con curvas cerradas en ángulos de 90º, peraltes y numerosos puntos muertos sin la más mínima visibilidad. Los grandes fabricantes de automóviles, como Mercedes y Fiat, no tardaron en entrar en este mundillo, aunque también surgieron marcas especializadas como pudieran ser Alfa Romeo, Bugatti y Maserati.

Quince modelos de 1937 están siendo reproducidos con todo detalle, tanto en diseño como en comportamiento. Señalaremos, por ser auténticos objetos de culto, al Alfa Romeo Bimotore, el Auto Union D, el Bugatti 59 y el Mercedes Benz 154, el creador del término "flechas de plata".

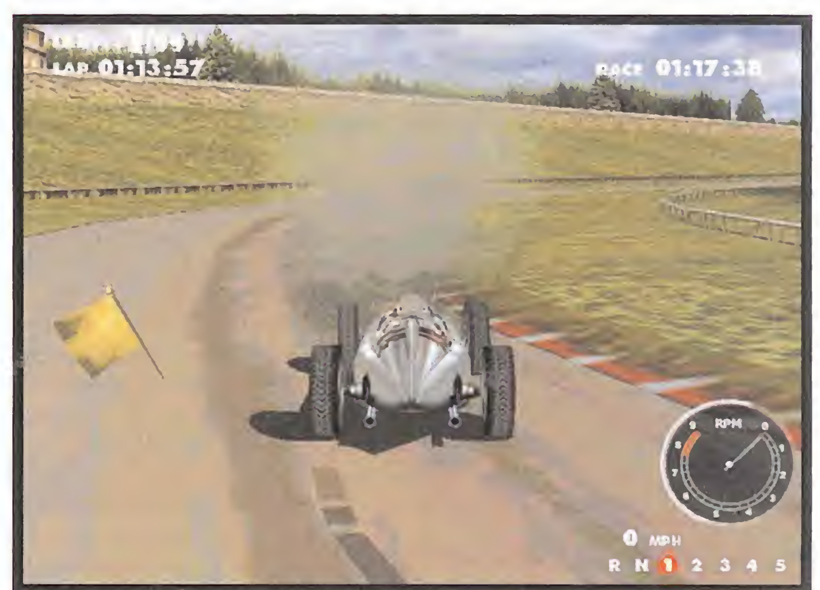
Quince modelos de 1937 están siendo reproducidos con el máximo detalle, tanto en el diseño como en su comportamiento, como el Alfa Romeo Bimotore, el Auto Union D, el Bugatti 59 ó el Mercedes 154






La calidad gráfica en todos los circuitos no puede resultar más impactante con un mapeado de texturas muy bien elaborado, y aplicado a todos los elementos del entorno de juego, durante cada carrera



La falta de fiabilidad mecánica de los bólidos quedará en evidencia cuando se nos ocurra bajar de marcha sin haber frenado lo suficiente. Pasar de revoluciones el motor provocará explosiones continuas.

en su máximo esplendor la majestuosidad y elegancia de los quince modelos representados, amén de unos accidentes salpicados por las densas humaredas negras que marcan esta época en la mente de los aficionados.

El sonido está siendo un aspecto fundamental para rodearnos de la atmósfera "racing" de 1937, y los puristas disfrutarán del delicioso estruendo de los artesanales carburadores y tubos de escape. La interactividad mediante el sonido posicional de DirectSound 3D es otro de los aspectos a destacar en esta primera aproximación a un programa que responde al pique que Microprose ha sentido al ver las excelencias del «Grand Prix Legends», de Papyrus. La respuesta del gigante de la simulación automovilística está al caer, y promete estar en la línea de la casa, con realismo y pasión a raudales.

A.T.I.

Radical Drive

Tras el avance de «Radical Drive» que Micromanía presentó el mes pasado (que se puede encontrar en el suplemento especial dedicado a los nuevos proyectos de la compañía), después de una visita a los estudios de Dinamic Multimedia donde pudimos contemplar una –aún– primitiva versión del título, hemos tenido acceso a una versión jugable del mismo –aunque sin que se llegue a tratar de un master final–, con la práctica totalidad de funciones en estado operativo. Tras una prueba exhaustiva de esta versión beta, las expectativas que sobre el juego puede tener Micromanía no pueden ser mejores ni mayores.







«Radical Drive» apuesta por la jugabilidad, siempre apoyada por un gran esfuerzo tecnológico

Velocidad y mucho más

Aunque la primera impresión que se obtiene de «Radical Drive» en los primeros cinco minutos de contacto con el juego es que parece tratarse de un título que apenas vaya a ofrecer algo especialmente nuevo. Poco a poco, y entrando más a fondo en las opciones del juego, sobre todo en el amplio abanico de la oferta en las distintas modalidades disponibles, nos vamos dando cuenta que «Radical Drive», en la práctica, va a poner a disposición del usuario bastantes más cosas de las esperadas. Tantas que, incluso, no sería descabellado pensar que nos encontramos ante un juego que, en un único CD, reúne casi tanto como varios títulos alternativos del mismo género, juntos.



CANTIDAD Y CALIDAD

«Radical Drive» es uno de esos títulos que, sin los grandes aspavientos de número uno, tal y como se presentan habitualmente muchos otros juegos, mes a mes, no sólo llama la atención poderosamente sino que, además, cumple con lo que promete, mucho más allá de lo esperado en un primer momento.

Xpiral (Efecto Caos) está siendo capaz no sólo de ofrecer un título que reúne la variedad suficiente como para no caer en lo reiterativo –y ya es complicado en un juego de coches–, sino que además lo presenta con una tecnología de desarrollo propio, que no tiene que envidiar nada a los más sonados juegos del género del volante.

Durante largo tiempo, la creación de un engine 3D (Ambush) ha ocupado gran parte del proyecto al equipo de desarrollo. Se trata de una tecnología que, cuando comenzó a crearse, apenas sí resultaba imaginable, dado lo ambicioso de la misma. En la práctica, «Radical Drive» pretende ofrecer una capacidad de generación gráfica ilimitada en la distancia, varias decenas de miles de polígonos simultáneos en pantalla, uso de efectos visuales como sombreados dinámicos, sistemas de partículas en 3D, sombreados gouraud, etc. aunque lo mejor de todo ello es que todo este logro técnico se realice exclusivamente mediante software. La prueba la encontraremos en que el juego, en su versión final, no precisará de una aceleradora 3D, pudiendo funcionar a partir de un Pentium 200.

Todo esto, que podría no pasar perfectamente de ser un bonito rosario de datos, aparece siempre en «Radical Drive» como un apoyo



Las nerviosas reacciones de los buggies se adaptan a la perfección a los circuitos en que compiten.

Suspensiones independientes y una física muy real son algunas características de estos vehículos.



La habilidad que habrá que exhibir en las pruebas de Monster acompaña al espectáculo de destrucción de obstáculos que encontraremos en el trazado.



Aunque pueda parecer sencillo manejar uno de estos singulares vehículos, la potencia de que hacen gala se convierte muchas veces en un inconveniente.

La variedad de las modalidades de juego que «Radical Drive» ofrece, hace pensar que se han unido varios programas en un solo título









En las pruebas de velocidad podremos dar rienda suelta a nuestro espíritu de competición, pisando hasta el fondo el acelerador, al tiempo que demostramos nuestra maestría con el volante en todo tipo de circuitos.

único al apartado más importante de lo que el juego quiere dar: diversión y jugabilidad. La simulación física –perfeccionista y compleja– que «Radical Drive» exhibirá, asimismo, es otro factor que se pone al servicio del juego en sí. Y es algo que queda demostrado de sobra cuando se empieza a indagar un poco en las cinco modalidades principales de competición que se ofrecen, y se comprueba que todas ellas resultan tan diferentes entre sí, que casi es posible considerarlas como juegos independientes.

Elige tu competición favorita

Las cinco pruebas que engloba «Radical Drive», con sus planteamientos, vehículos específicos y sistemas de juego, así como la exigencia de diferentes cualidades en el arte de la conducción, serán todo un reto para el usuario más experimentado. Salir triunfante de todas y cada una de ellas, en los distintos niveles de dificultad existentes, será toda una proeza.

MONSTER

Una de las pruebas más duras que nos encontraremos para demostrar toda nuestra habilidad al volante. No sólo hace falta precisión, sino también velocidad. Las curiosas reacciones de los vehículos que manejaremos seránn, en muchas ocasiones, más un inconveniente que una ventaja.



SALTO

Un particular bólido dotado de un motor de potencia exagerada –basta ver la tobera acoplada al mismo–, será todo lo que necesitemos para dar saltos casi imposibles, alcanzando la mayor distancia en los mismos.



VELOCIDAD

Nos encontraremos inmersos en diversos circuitos localizados en exteriores, con una gran variedad de trazados y entornos. El objetivo, por supuesto, no es otro que ser más rápido que los demás y llegar a lo alto del podio.



CROSS

Un estadio, bajo techo, es el escenario de una trepidante competición de vehículos todoterreno con curvas de 180 grados, donde lo más sencillo es chocar con el rival. El contravolante se convierte aquí en todo un arte.



BUGGY

Una curiosa combinación de diferentes terrenos, donde la velocidad se une a la habilidad. Los escenarios nos llevarán a playas, zonas de asfalto y de tierra, pilotando unos vehículos de lo más especial.



EL ESPECTÁCULO ESTÁ SERVIDO

Cinco son los modos de juego de «Radical Drive»: Velocidad, Cross, Monster, Buggy y Salto. En cada uno se ve como la inclusión de la simulación física y los diseños de tecnología están dispuestos para la variedad y diversión. Cada modalidad exige diferentes técnicas de conducción, y son capaces de poner a prueba las habilidades del piloto más experto. A ello contribuye la peculiaridad de los algoritmos de Inteligencia Aritificial. En cada prueba los contrincantes reaccionan de modo distinto por las particularidades de la competición y por nuestras acciones.

Pero el momento en que llegará la verdadera prueba de nuestras habilidades será cuando decidamos probar la opción multiusuario. Una red local servirá de soporte a un máximo de ocho jugadores. Será el instante de demostrar todo lo que hayamos aprendido en el modo de un jugador, pues reacciones imprevisibles como las de un contrincante humano pocas veces podremos encontrarlas.

«Radical Drive» es algo más que un simple juego de carreras, que viene a demostrar que en España el talento es tanto o más que por ahí fuera, mal que les pese a muchos.

F.D.L.

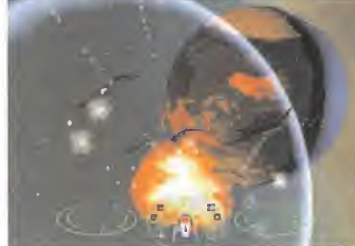
Phoenix













La tecnología contra la fama

Team 17, famosos entre otros títulos por la saga de «Worms», se adentra en el complicado terreno de la simulación de combates espaciales, con su próximo proyecto, «Phoenix», al que están dando todo el mimo y cuidado que se merece un título de estas características.

Su meta está clara: confiar en la superior y sorprendente tecnología que están usando para la creación del título y que se ve en pantalla con esos impresionantes movimientos, esa detallada elaboración con la que están siendo creadas las naves espaciales y esos efectos visuales que nos dejarán boquiabiertos para competir con la, por otra parte, merecida fama de los títulos que engrosan las sagas «Wing Commander», de Origin, y «Star Wars», de Lucasarts que dominan esta parte del mercado debido, sobre todo, a que son los pocos que, hasta ahora, se han hecho francamente en serio y poniendo toda la carne en el asador.

Pero es precisamente esto lo que Team 17 está haciendo, poner toda la carne en el asador y, encima, echar más leña al fuego para que arda mejor, lo cual queda muy metafórico y no relativamente claro, aunque en las siguientes líneas vamos a adentrarnos un poco más en esos secretos que guarda «Phoenix» y que lo pueden convertir en el título capaz de desbancar de su pedestal de mármol a las series de juegos anteriormente enumeradas.

Para empezar, el aspecto gráfico será, si no el que más, uno de los más destacables del juego, pues para su realización se está empleando un engine completamente novedoso, capaz de generar naves de un intrincado y complejo diseño, y darles mil y un detalles en las no menos complejas texturas con las que se cubren los cientos de polígonos que forman cada uno de esos monstruos metálicos. Este mismo engine se utiliza también para crear los efectos visuales, como las explosiones, las estelas dejadas por las turbinas de los motores, los destellos de las ráfagas láser, así como de diseñar las nebulosas, planetas, estrellas y asteroides que pueblan el escenario cósmico reinante.

La música debe tener mención aparte, pues contará con ese sistema de inteligencia artificial que tan de moda se está poniendo en los títulos que aparecen en la actualidad, permitiendo que la melodía que esté ejecutándose en cada momento cambie en función del nivel de acción que haya en pantalla, lo que hará posible que se consiga un acompañamiento perfecto al combate.



«Phoenix» contará con numerosas secuencias de gráficos renderizados, de gran calidad y espectacularidad, que contribuirán a sumergirnos más en el argumento y la odisea de Beck, el protagonista del juego.



Las explosiones, al igual que otros efectos visuales que pueblan la acción de «Phoenix», serán de lo más impactante y espectacular.



El nivel de detalle de todas y cada una de las naves es impresionante. La gran complejidad de los modelos no impide que se muevan con rapidez y suavidad.

Habrá diferentes modos de juego para una sola persona, desde el modo campaña hasta un modo de práctica, pasando por misiones sueltas y, para todas ellas, podremos modificar nuestra nave con diferente armamento e incluso, cambiar de caza.

El modo multijugador no faltará a su cita con «Phoenix», soportando hasta un máximo de seis jugadores a través de red local o Internet, y con la novedad de que no sólo podremos ser pilotos, sino también artilleros o comandantes de una nave nodriza y los demás jugadores estarán a nuestro cargo.

«Phoenix» tiene todas las papeletas para coger por el mango esa sartén que, hasta el momento, tienen bien agarrado juegos como los «Wing Commander» y los «X-Wing». Desde luego, condiciones no le faltan.

C.F.M.



SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO*

Para cualquier duda sobre el CD podéis llamarnos, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, en el teléfono 902 15 18 01. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador y con éste encendido.
*Durante el mes de agosto este servicio no estará disponible.

Aquí estamos de nuevo, un mes más, para llevar hasta vuestros PCs todas las novedades del software de entretenimiento. Diciembre es, probablemente, el mes del año en el que más lanzamientos llegan al mercado y, como no podía ser de otro modo, hemos preparado para este número extra dos CDs que recopilan las mejores demos del momento. Hay demos de juegos para todos los gustos. Los incondicionales de la serie Ultima, pueden estar de enhorabuena con la inclusión de la demo de «Ultima Ascension». Otro tanto ocurrirá con los "deportistas": las demos de «Fifa 2000», «NBA Live 2000» o el mánager de «PC Fútbol 2000» representan a la perfeccción el panorama actual del género. Podríamos seguir comentando las demos de los CDs, pero ¿no es más práctico que instaléis rápidamente el CD? ;-)

CD 1

Ultima Ascension

DEMO

La saga «Ultima» es una de las más famosas de la historia de los videojuegos. Esta novena entrega, de la que os ofrecemos una demo en exclusiva, es la última con formato para un solo jugador. En ella tendrás que guiar al Avatar a través de Britannia para lograr su objetivo. La demo comienza en la casa del Avatar en el mundo real para, una vez se haya pertrechado de armas y otras herramientas, pasar al mundo de Britannia. Esta demo corresponde a una versión de desarrollo y puede no resultar compatible con algunos equipos ya que no está totalmente optimizada para todas las configuraciones, especialmente con respecto a algunas tarjetas aceleradoras.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95/98*
CPU: *Pentium II 350 (Pentium III 450)*
RAM: *64 MB (128 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *353 MB*
VÍDEO: *Aceleradora 3D (3dfx Voodoo 2 ó 3), DirectX 6.1*





CONTROLES BÁSICOS:

CURSORES: *Movimientos*
Q: *Activar/desactivar puntero*
MAYÚSCULAS: *Correr*
I: *Inventario*



The Nomad Soul

DEMO

The Nomad Soul» es una aventura en 3D que transcurre en el mundo paralelo de Phaenon, y más concretamente en la ciudad llamada Anekbah, donde el jugador debe adoptar diferentes cuerpos durante la partida, transfiriendo su alma de un personaje a otro, para poder cumplir su objetivo. En la demo tomamos, en un primer momento, el rol de Kay'l, un investigador de la fuerza policial de Omikron, que nos encargará ir a su apartamento en busca de nuevos datos. Este juego (y la demo) tiene una banda sonora de lujo, creada e interpretada por David Bowie.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium II 233 (Pentium III 400)*
RAM:: *32 MB (64 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *233 MB*
VÍDEO: *Tarjeta con 4 MB (Tarjeta aceleradora 3D) DirectX 6.1*





CONTROLES BÁSICOS:

CURSORES: *Movimiento*
ESPACIO: *Salto*
TAB: *Inventario*
INTRO: *Acción/usar*
L: *Vista en primera persona*



Fifa 2000

D E M O

CONTROLES BÁSICOS:

EA Sports nos ofrece una nueva versión de su clásico simulador de fútbol. «FIFA 2000» cuenta con notables mejoras en la jugabilidad y los gráficos. Otro de los aspectos que destaca son las nuevas cámaras para las repeticiones de las jugadas más interesantes del partido. La demo que os ofrecemos en exclusiva permite jugar un partido rápido entre las selecciones de Argentina y España, con una duración de seis minutos de duración. La demo está en castellano, a excepción de los comentarios que se encuentran en inglés y que, en la versión completa, volverán a estar a cargo del popular periodista Manolo Lama.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95/98*
CPU: *Pentium 200*
RAM: *16 MB*
ESPACIO EN DISCO: *42 MB*
VÍDEO: *Tarjeta compatible Direct3D con 2 MB (Aceleradora 3D)*



CURSORES: *Movimientos*
A: *Pase bombeado/hacer entrada*
S: *Pase en profundidad*
D: *Disparo*





Mig Alley — DEMO

MiG Alley» es un simulador de vuelo ambientado en la Guerra de Corea, la primera en la que se emplearon masivamente aviones propulsados por motores a reacción. En los cielos de Corea se producían innumerables duelos aéreos entre MiG-15 y F-86 Sabre, como los que podrás protagonizar en la demo que te ofrecemos, en la que podrás pilotar un F-86 Sabre, en una escaramuza rápida, apoyando a las fuerzas de la ONU en su empeño por hacer retroceder a las fuerzas Coreanas. La demo está totalmente traducida al español.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95/98* • **RAM:** *32 MB* • **CPU:** *Pentium 166 (Pentium II)* • **ESPACIO EN DISCO:** *79 MB* • **VÍDEO:** *Tarjeta con 4MB compatible con Direct3D (Aceleradora 3D con 12 MB)* • *DirectX 6.1*

Controles básicos:

CURSORES: *Dirección de vuelo/* **1-0:** *Potencia /* **ç:** *Apagar Motor /* **BARRA ESPACIADORA:** *Disparar ametralladoras /* **TECLAS DE FUNCIÓN:** *Vistas*

Tonic Trouble — DEMO

Tonic Trouble» es un juego de acción y aventura basado en la exploración de 11 niveles distintos. Ed está metido en un buen lío; por su culpa toda la Tierra ha sufrido un tremendo desastre ecológico y las formas de vida conocidas han mutado en extraños monstruos. Ed deberá llegar hasta la torre donde reside el tirano del nuevo mundo, Grogh. En la demo que se incluye en el CD-ROM se pueden jugar 4 niveles del juego completo.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95* • **CPU:** *Pentium 166 (Pentium 233)* • **RAM:** *32 MB (64 MB)* • **ESPACIO EN DISCO:** *56 MB* • **VÍDEO:** *Tarjeta aceleradora 3D* • *DirectX 6.1*

Controles básicos:

CURSORES: *Movimiento/* **MAYÚSCULA IZQUIERDA:** *andar/* **Z:** *Saltar/* **ALT IZQUIERDO:** *Deslizarse /* **CTRL IZQUIERDO:** *Acción /* **ESPACIO:** *Disparar*

Shadow Company

D E M O

CONTROLES BÁSICOS:

Shadow Company» es un juego de estrategia en tiempo real donde tomamos el papel de un grupo de mercenarios que pueden moverse individual o colectivamente para cumplir la misión por la que les pagan. La demo que se incluye en el CD-ROM permite jugar un tutorial, donde se explica todo lo necesario para jugar y la primera misión del juego completo, que se desarrolla en Angola. La inteligencia artificial de la demo es inferior a la que presentan los enemigos en el juego completo.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95/98*
CPU: *Pentium 233 MMX*
RAM: *32 MB (64 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *60 MB*
VÍDEO: *Tarjeta Aceleradora 3D*
DirectX 6.1



RATÓN: *Todos los controles disponibles*





Dracula
La resurrección

Dracula
La resurrección

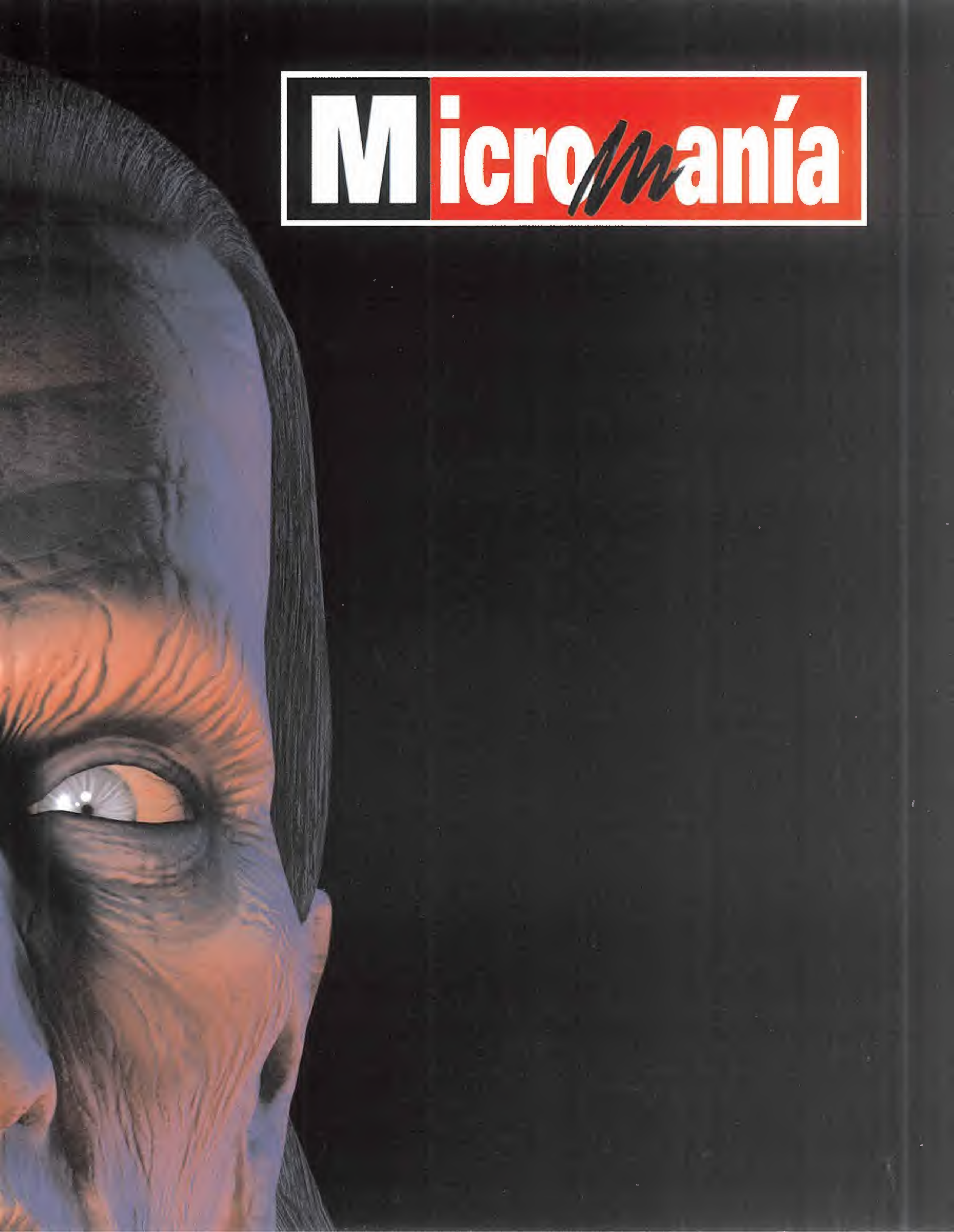





Micromanía






Micromanía



NBA Live 2000

DEMO

Aquí tenéis, en exclusiva, la demo en castellano del clásico juego de baloncesto de EA Sports «NBA Live 2000», en la que podremos jugar un partido rápido entre los dos finalistas de las series mundiales de la temporada pasada, los San Antonio Spurs y los New York Knicks. Otra de las posibilidades de juego de esta demo es que permite jugar un "uno contra uno" entre los jugadores Tim Duncan, el mejor de la temporada pasada, y Michael Jordan, el mejor jugador de todos los tiempos. La demo está traducida al castellano, pero los comentarios no están doblados, aunque en la versión final del juego sí lo estarán.

Requerimientos Mínimos

SO: *Windows 95/98*
CPU: *Pentium 166*
RAM: *16 MB*
ESPACIO EN DISCO: *52 MB*
VÍDEO: *Tarjeta de vídeo compatible con DirectX 6.1*



CONTROLES BÁSICOS:

CURSORES: *Movimiento*
MAYÚSCULAS DERECHA: *Salto/Tiro*
CTRL DERECHO: *Pase*





Sid Meier's Alien Crossfire

DEMO

Alien Crossfire» es un disco de expansión para «Sid Meier's Alpha Centauri» de Firaxis Games, un juego por turnos de exploración, descubrimiento, construcción de imperios y conquista. Esta demo para un jugador, limitada a los 100 primeros turnos, recoge toda la emoción de explorar y luchar sobre un misterioso mundo alienígena a comienzos del siglo XXII. Para una breve introducción de las reglas básicas del juego, deberéis leer el fichero "demo quickstart.doc" que se encuentra en el directorio raíz de la demo.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95* / **CPU:** *Pentium 133* / **RAM:** *16 MB* /
ESPACIO EN DISCO: *39 MB* / **DirectX 6.1**

Controles básicos:

RATÓN: *Todos los controles disponibles*

Dungeon Keeper2

DEMO

En esta demo multijugador del conocido juego de Bullfrog «Dungeon Keeper 2», tomamos el papel del Guardián de la Mazmorra; éste debe eliminar a los otros Guardianes con las criaturas que vayamos creando en nuestra mazmorra. La demo permite jugar en red o por Internet hasta a cuatro jugadores a la vez en cualquiera de los tres mapas incluidos en la demo.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95* / **CPU:** *Pentium 166* / **RAM:** *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *52 MB* / **VÍDEO:** *Tarjeta aceleradora 3D*
DirectX 6.1 / Requiere red interna o conexión a Internet

Controles básicos:

RATÓN: *Todos los comandos disponibles*, **CURSOR:** *Mover la cámara*, **INICIO:** *Aumentar Zoom*, **FIN:** *Disminuir Zoom*, **F1-F6:** *Cámaras*

PC Fútbol 2000 (Manager)

DEMO

Os ofrecemos en exclusiva una demo del Manager del famoso simulador de fútbol español «PCFútbol» en su versión actualizada de la temporada 1999-2000. En esta demo podréis actuar como entrenador y presidente de dos de los equipos que forman la Primera División de la Liga Española, el Racing de Santander y el Real Zaragoza. En ella podréis decidir todo lo referente al equipo que elijáis, desde la alineación de cada partido a las vallas publicitarias del campo, pasando por la política de fichajes o el estado financiero del equipo.

Requerimientos Mínimos

SO: *Windows 95/98* / **CPU:** *Pentium 150* / **RAM:** *32 MB* /
ESPACIO EN DISCO: *97 MB*
VÍDEO: *Tarjeta gráfica (en bus local PCI ó AGP) compatible con DirectX7* / **Direct 7.0**



CONTROLES BÁSICOS:

RATÓN: *Todos los comandos disponibles.*





The Wheel of Time

DEMO

«The Wheel of Time» es un juego de acción/estrategia basado en las novelas de fantasía de Robert Jordan. El juego está creado con una versión mejorada del motor de «Unreal» y mezcla acción 3D en primera persona con estrategia (incluso contiene elementos de juego de rol). En la demo que incluimos este mes se pueden jugar dos niveles –que no son los primeros del juego– para un solo jugador y varios niveles multijugador. Esta demo está en inglés, pero el juego completo aparecerá en castellano.

Requerimientos Mínimos

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 200 (Pentium II 233)*
RAM: *32 MB (64 MB)* / **ESPACIO EN DISCO:** *118 MB*
VÍDEO: *Tarjeta PCI (tarjeta aceleradora)*
AUDIO: *Tarjeta compatible con Windows 95*



CONTROLES BÁSICOS:

CURSORES: *Movimiento*
RATÓN: *Apuntar*
BOTÓN IZQ.: *Disparar*
BOTÓN DCHO.: *Saltar*
CTRL: *Soltar objeto*





Nerf ArenaBlast

DEMO

«Nerf ArenaBlast» es un divertido arcade 3D basado en las atracciones en las que se usan pistolas de juguete que disparan bolas de goma, discos voladores y todo tipo de inofensivos proyectiles. La demo incluye dos de los 24 niveles del juego completo y seis de los 10 "Nerf Blaster". También incluye dos de los 3 tipos de "acontecimientos" en ArenaBlast: "PointBlast" y "BallBlast". Con la demo que se incluye en el CD es posible jugar a través de Internet con otros jugadores.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95* / **CPU:** *Pentium 200* / **RAM:** *32 MB (64 MB)* / **ESPACIO EN DISCO:** *48,6 MB* / **VÍDEO:** *Tarjeta SVGA con 2 MB (Tarjeta aceleradora 3D)* / **AUDIO:** *Tarjeta compatible Soundblaster*

Controles básicos:

CURSORES: *Movimiento*, **RATÓN:** *Apuntar*, **BOTÓN IZQ:** *Disparo*, **BOTÓN DCHO:** *Salto*

Army Men: Toys in Space

DEMO

«Army Men: Toys in Space» es una expansión donde se podrán jugar más misiones con los famosos soldados de plástico de 3DO. Como su propio nombre indica, esta vez los escenarios son planetas alienígenas con razas extraterrestres tanto aliadas como enemigas. La demo permite jugar una campaña para un solo jugador y también incluye un mapa multijugador que se puede jugar contra el ordenador o contra humanos seleccionando "Multi-player" desde el menú principal.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95* / **CPU:** *Pentium 90 (Pentium 133)* / **RAM:** *16 MB (32 MB)* / **ESPACIO EN DISCO:** *54 MB* / **DirectX 6.1**

Controles básicos:

RATÓN: *Todos los comandos disponibles*

Spec Ops II: US Army Green Berets

DEMO

«Spec Ops II» es la continuación del conocido «Spec Ops» y su paquete de misiones «Ranger Team Bravo». En este caso tomamos el control de un equipo de boinas verdes del ejército americano y emplearemos sus tácticas de combate para completar con éxito las misiones encomendadas. En la demo podréis jugar una misión del juego completo en la que el objetivo es recuperar un cargamento de misiles Stinger.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 200*
RAM: *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *40 MB*
Direct X 6.1



CONTROLES BÁSICOS:

CURSORES: *Movimiento*
RATÓN: *Apuntar*
BOTÓN IZQUIERDO: *Disparar*
INTRO: *Acción*
ESPACIO: *Abrir puertas*



Hype: The Time Quest DEMO

En un tiempo distante y olvidado por el hombre... en un misterioso mundo medieval de PLAYMOBIL®... Un noble caballero, un mago y un malvado enemigo están irremediablemente unidos en una leyenda épica. En este curioso juego de Ubi Soft, el jugador toma el papel de Hype, un héroe que se ve alejado de su mundo natal y debe regresar a él como sea. Lo curioso de este juego es que todos los personajes del mismo son clics, sí, esos con los que jugabas hace años...

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95* / **CPU:** *Pentium 200 MMX (Pentium 266 MMX)*
RAM: *32 MB (64 MB)* / **ESPACIO EN DISCO:** *100 MB*
VÍDEO: *Tarjeta aceleradora 3D* / **AUDIO:** *Tarjeta de 16-bit* / **DirectX 6.1**

Controles básicos:

CURSOR: *Movimiento*, **MAYÚSCULA IZQ.:** *Correr*, **CTRL:** *Saltar*,
ESPACIO: *Usar/Acción*, **ENTER:** *Magia*, **X:** *Espada*, **Z:** *Ballesta*
SUPR: *Seleccionar magia*, **A:** *Paso a la izquierda*, **S:** *Paso a la derecha*

3D Ultra Cool Pool DEMO

3D Ultra Cool Pool» es una nueva colección de juegos de billar que nos presenta Sierra. Esta demo permite jugar a la variedad "Chameleon", en la que la mesa no es rectangular y las bolas no tienen un color definido, sino que, si las golpeamos con la bola de saque cambian de color, tras lo que hay que introducirlas en las troneras sin meter las del contrario. Además, si golpeamos las bolas del contrario con la bola de saque, se volverán de color neutro y, si se vuelven a golpear, se pondrán de nuestro color.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95/98* / **CPU:** *Pentium 166* / **RAM:** *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *20 MB* / **VÍDEO:** *SuperVGA a 800x600 y 16 bits*
AUDIO: *Tarjeta de sonido compatible DirectX 6.1* / **DirectX 6.1**

Controles básicos:

RATÓN BOTÓN IZQ.: *Potencia de disparo*,
RATÓN BOTÓN DCHO.: *Cambio de vista*

Radical Drive

Radical Drive» es un juego de carreras de coches de Dinamic Multimedia que contiene multitud de circuitos diferentes para poder participar en 5 tipos de pruebas. En la demo podréis correr unas carreras rápidas en las modalidades de Velocidad y Monster. En la prueba de velocidad habrá que ganar una carrera contra otros cinco contrincantes no humanos. La demo no tiene soporte multijugador, aunque el juego completo sí lo tendrá.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 200*
RAM: *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *30 MB*
DirectX 7.0

DEMO





CONTROLES BÁSICOS:

ARRIBA: *Acelerador*,
ABAJO: *Freno/Marcha atrás*
IZQ: *Giro izquierda*
DCHA: *Giro dcha*
CTRL. DCHO: *Freno de mano (para curvas cerradas)*
MAYÚSC. DCHA: *Vista trasera*
1: *Cambio de cámara*
A: *Subir marcha*
Z: *Bajar marcha*
RETURN: *Claxon*

Phoenix DEMO

Phoenix» es un juego de combates espaciales que transcurre a mitad del nuevo milenio. El jugador toma el papel de Beck, un oficial de policía. Phoenix es un juego cuyo desarrollo y desenlace depende de la habilidad de cada jugador. La demo que se incluye en el CD consiste en tres misiones que introducen al jugador en el mundo de «Phoenix» y dos misiones de inicio rápido para empezar inmediatamente a combatir.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95* / **CPU:** *Pentium II 266 (Pentium III 450)*
RAM: *64 MB (128 MB)* / **ESPACIO EN DISCO:** *95 MB* / **VÍDEO:** *Tarjeta con 4 MB (Tarjeta aceleradora 3D)* / **DirectX 7.0** / **JOYSTICK**

Controles básicos:

JOYSTICK: *Movimiento*, **BOTÓN1:** *Disparo*, **BOTÓN 2:** *Disparo secundario*
BOTÓN 3: *Seleccionar objetivo*, **BOTÓN 4:** *Turbo*, **I,O,P:** *Mando de gases*

Ultra Radio control Racers DEMO

Si os gustan los coches teledirigidos, tanto eléctricos como de explosión, seguro que disfrutaréis con este juego, puesto que se trata de competir con esos coches en improvisados circuitos. En esta demo se pueden correr con dos de los cuatro coches teledirigidos del juego completo en uno de los ocho circuitos que incluirá la versión final del juego. Es posible competir contra coches controlados por IA o contra otra persona en el mismo ordenador.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95* / **CPU:** *Pentium 90* / **RAM:** *32 MB* / **ESPACIO EN DISCO:** *25 MB* / **VÍDEO:** *Tarjeta SVGA con 1 MB* / **DirectX 6.0**

Controles básicos:

CURSORES: *Movimiento* , **ESPACIO:** *Usar Power-up*

Spirit of Speed 1937

Spirit of Speed 1937» es un simulador de carreras de coches que destaca por la era del automovilismo que representa, los años 30. El jugador podrá elegir entre varios vehículos como los Mercedes, Alfa Romeo o los Bugatti de la época. La demo que os ofrecemos en exclusiva permite correr una carrera rápida en el legendario circuito británico de Donington Park al volante de un Mercedes Benz 154.

Requerimientos Mínimos

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 200*
RAM: *32 MB (64 MB)* / **ESPACIO EN DISCO:** *29 MB*
VÍDEO: *Tarjeta aceleradora 3D* / **DirectX 6.1**

DEMO



CONTROLES BÁSICOS:

A: *Acelerar*
Z: *Frenar*
,: *Izquierda*
.: *Derecha*
MAYÚSCULA: *Acentuar mov.*
CTRL: *Disminuir movimiento*
´: *Subir marcha*





PREVIEWS

The Nomad Soul: Concierto Virtual

The Nomad Soul» cuenta con una banda sonora de auténtico lujo, compuesta e interpretada por David Bowie, del que os ofrecemos en exclusiva una pequeña muestra en forma de videoclip realizado con el engine del juego.

Oni

Oni» es un nuevo juego de Bungie que mezcla acción y aventura con un genuino estilo manga en el que el jugador tomará el papel de Konoko, una agente de élite que se infiltra en una siniestra organización criminal.


The Nomad Soul
Oni

MULTIMEDIA

Solución Interactiva: Stars Wars.X-Wing Alliance

Este mes os ofrecemos la Solución Interactiva de «Star Wars. X-Wing: Alliance». Si os quedáis atascados en alguna de las misiones más difíciles (que las hay) y empezáis a desesperar, no tenéis más que echarle un vistazo a esta Solución Interactiva y al final conseguiréis acabar con la Segunda Estrella de la Muerte.

DirectX 7.0

Se incluyen en el CD-Rom de este mes las nuevas DirectX 7.0 en castellano, gracias a las que podremos jugar a juegos como «Unreal Tournament», «PCFútbol 2000» o «Radical Drive».

ACTUALIZACIONES

Castrol Honda Superbike 2000

Con esta actualización se solucionan los problemas que aparecían al correr en el circuito de Mónaco.

Command and Conquer: Tiberian Sun

Westwood no ha facilitado aún información de los cambios que conlleva la actualización.

SimCity 3000

Con este archivo se actualizará «Simcity 3000» y se instalará una aplicación para que os construyáis vuestros propios edificios

StarWars. Rogue Squadron

Actualización a la versión 1.2 de «Rogue Squadron» que corrige los problemas de vídeo detectados en las tarjetas Voodoo 3 y Banshee y habilita la nave Naboo para que puedas pilotarla.

A pesar de estar en fechas en las que hace bastante frío, y la nieve ya ha hecho acto de presencia en muchos campos de batalla, el número de este mes viene bastante calentito, como lo comienzan demostrando las cartas y e-mails de nuestros lectores.



TA: KINGDOMS

10SIX



CHIMERA PROJECT

La Estrategia Del Siglo XXI

Comenzamos con un desencantado lector que nos hace llegar sus críticas hacia «Total Annihilation: Kingdoms», y que reproducimos tal cual: "... Con este e-mail lo único que pretendo es animar a los creadores de «Total Anhilation: Kingdoms» a que para la próxima vez se empleen un poco más a fondo y se preocupen en hacer un juego en condiciones, ya que el juego carece de trama, de dificultad y seguro que hasta mi primo de 2 añitos se lo termina. Yo me lo hice en tres días y sin apurarme mucho. Creo que deberían haberse esmerado más...". Ahí queda eso, que como opinión no está mal.

Pablo Olmos nos pregunta comparativamente por «Scotland Yard» y «Gangsters». Se trata de dos juegos totalmente distintos, con planteamientos muy diferentes, pues el primero es más un juego de investigación estratégica y el segundo un juego de simulación táctica. Los dos son divertidos, pero quizá para un principiante sea más entretenido «Scotland Yard». En cuanto a la dificultad, «Gangsters» es notablemente más difícil; y en organización, los dos están estructurados en misiones y hay que ir cumpliendo objetivos.

Desde León nos escribe una carta Jairo Paredes Menéndez indicándonos que no sabe dónde debe teclear GONZOOPERA para poder introducir los códigos de trucos en «Commandos: Más Allá del Deber». Es fácil, hazlo en cualquier momento del juego, tecleando la palabra como si tuvieras que escribirla. La mayoría de los juegos requieren que los trucos que se teclean sean introducidos durante el mismo.

A Andrés Vadillo González, de Zaragoza, le gusta mucho «Caesar III», y nos pregunta para cuándo su continuación. Pues bien, Sierra aún no tiene previsto un «Caesar IV», pero

Temas para Debate

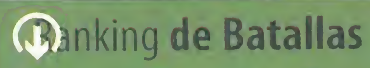
El tema actual, ¿Cuál es el mejor juego de estrategia de la historia?, sigue dando bastante juego, como podemos observar en los dos correos electrónicos de este mes. El primero de ellos, de Francisco Sanz González, dice como sigue: *"..yo pienso que el mejor juego de estrategia de la historia no debe medirse por los gráficos, sino por la diversión y el impacto que haya causado, y aunque esté ya sobrepasado eso da igual. Para mi, por ejemplo, el mejor juego de la historia es «Command & Conquer : Red Alert», o si nos atrevemos mucho, «Command & Conquer».*

Este juego fue una verdadera revolución en todos los sentidos en los juegos de estrategia, ya que las compañías empezaron a hacer juegos parecidos visto su éxito y su jugabilidad. Pero ahora la gente se va a «Commandos», que es muy bueno, pero que no ha armado tanto escándalo como «Command & Conquer», que provocó el comienzo de la fiebre estratégica..."

El segundo tema proviene de Hugo De Arcos Díaz, que propone una separación muy sensata: *"...yo creo que antes de nada se debería encarar el tema hacia otra dirección, es decir, ¿cuál es el mejor juego de estrategia de la historia en tiempo real? Y ¿cuál es el mejor juego estrategia de la historia por turnos? Pues dada esta sugerencia, mi opinión es que dentro del tiempo real estarían «Starcraft» y muy, muy cerca «Total Annihilation».*

Y dentro de la estrategia por turnos, sin duda alguna el mejor es «Civilization II», ya que posee un "feeling" especial; puedes estar jugando a el una eternidad y no aburrirte, es más, quieres otro nuevo mundo que conquistar. Por último me gustaría lanzar un nuevo tema de debate para cuando este se acabe: ¿qué juego de estrategia revolucionó más su tiempo?..."

Pues ahí queda ese nuevo tema para Temas para el Debate, aunque podéis seguir opinando sobre el anterior u otro cualquiera nuevo que queráis proponer. Y en vuestras tertulias fuera de la Escuela, ¡que no falte el debate estratégico! Entre partida y partida, claro.



Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

Para terminar el año, las tres posiciones de honor del ranking quedan invariables, con una sobrada diferencia con respecto a sus perseguidores. Es en el resto de la lista donde hay intercambio de puestos y una subida especialmente llamativa, la de «Myth II», que de esta forma consigue demostrar su valía.

1. Commandos: Behind Enemy Lines
2. Starcraft
3. Age of Empires
4. Dungeon Keeper II
5. Heroes of Might and Magic III
6. C&C: Red Alert
7. Myth II
8. Warcraft II
9. Rollercoaster Tycoon
10.

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.



Noticias

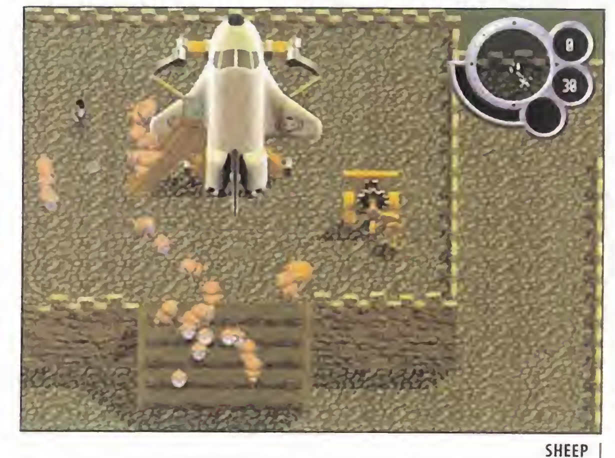
La primera noticia nos llega desde Corea, la patria de los programadores de Phantagram, que nos sorprenden con un juego de nombre «Kingdoms Under Fire». Se trata de un título que mezcla estrategia en tiempo real con acción y rol en un marco fantástico-medieval. El juego es similar en muchos aspectos a «Total Annihilation: Kingdoms» al menos en el planteamiento, en su desarrollo es todo acción, y los toques de rol vienen dados por las cualidades y el desarrollo a que podemos someter a los héroes que manejan nuestros ejércitos.

Empire nos tendrá listo en breve un título con la originalidad y simpleza por bandera que ha conseguido hacer triunfar a juegos como «Worms» o los antiguos «Lemmings». Su nombre es «Sheep», y consiste en que, controlando a un pastor, debemos conducir a un grupo de ovejas alienígenas hasta su nave. Tras un argumento tan disparatado se esconde un juego más absurdo todavía, con montones de ovejas pululando por todas partes y haciendo todo tipo de travesuras. EL juego está estructurado en niveles ambientados en los lugares más inesperados, desde un club nocturno hasta el Titanic, y en todos ellos deberemos velar por la seguridad de nuestras inquietas ovejas.

«Rollercoaster Tycoon» ya dispone del primer disco de expansión oficial, «Corkscrew Folies», publicado por Microprose. Este disco añade pocas nuevas características al engine del juego original, pero sí nuevos tipos de montañas rusas, y de atracciones como el tren fantasma o el monorail cíclico. Junto con las nuevas tiendas y ornamentos para el parque está el plato fuerte del disco de ampliación, 30 nuevas misiones.

CDV, un grupo de programación alemán, nos ofrecerá en breve el que probablemente sea el


SUDDEN STRIKE


SHEEP

conociéndolos es casi seguro que lo harán, y no tardando mucho. Pero mientras se deciden, podrás pasar horas muy divertidas con «Faraón», que sigue la dinámica y el planteamiento de «Caesar III», pero ambientado en el antiguo Egipto. El mismo consejo va para Tamara Wandelmer Ramos, que nos pregunta también por el próximo juego de Sierra.

Y, para terminar, prácticamente por aclamación popular, ya que sois muchos los que nos los solicitáis –entre ellos Dídac García Martínez, de Barcelona, y Jesús García Gallego, de Málaga– publicamos una vez más los trucos de «Starcraft», para que le saquéis aún más partido a este fabuloso juego. Para introducir los códigos, pulsaremos Enter y a continuación la frase deseada:

Black Sheep Wall: Muestra el mapa al completo.
Breathe deep: Proporciona gas vespeno gratis.
Food for thought: Proporciona la habilidad de construir unidades más allá del límite de soporte.
Game over man: Derrota inmediata en el escenario.
Medieval man: Proporciona actualizaciones gratis para todas las unidades.
Modify the phase variance: Proporciona la habilidad de construir todos los edificios.
Noglues: Hace que el enemigo no pueda utilizar psiónicos.
Operation CWAL: Acelera la construcción de edificios y unidades.
Power overwhelming: Modo dios.
Show me the money: Proporciona 10.000 unidades de gas y 10.000 de cristales.
Something for nothing: Proporciona todas las actualizaciones
Staying Alive: Hace que el escenario no acabe nunca.
The Gathering: Proporciona energía ilimitada a las unidades creadas.
There is no cow level: Victoria en el escenario.
War aint what it used to be: Desactiva la niebla de guerra.
Whats mine is mine: Minerales gratis.

El Estratega Anónimo
(alias Cleopatra)

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

JUEGO	COMPAÑÍA	FECHA
10Six	Segasoft	Por determinar
Age of Wonders	Gathering of Developers	Diciembre 99
Battlezone 2	Activision	Diciembre 99
Black and White	Lionhead	Por determinar
Chaos	Ubisoft	Por determinar
Civilization 3	Hasbro / Firaxis	Por determinar
Close Combat 4	SSI	Por determinar
Commandos II	Eidos	Por determinar
Conquest of the New World 2	Interplay	Diciembre 99
Creatures III	Mindscape	Diciembre 99
Dark Reign 2	Activision	Por determinar
Diplomacy	Hasbro	Diciembre 99
Empire of the Ants	Microids	Enero 2000
Force Commander	Lucas Arts	Diciembre 99
Heroes of Might and Magic IV	New World Computing	Por determinar
Imperium Gallactica 2	GT Interactive	Por determinar
Majesty	Hasbro	Febrero 2000
Master of Magic 2	Microprose	Por determinar
Metal Fatigue	Psygnosis	Por determinar
Navy Seals	Sierra	Abril 2000
Pharaoh	Sierra Studios	Diciembre 99
Pirates! 2	Microprose	Por determinar
Risk II	Hasbro	Por determinar
Shogun: Total War	Electronic Arts	Por determinar
SimMars	Maxis	Por determinar
Steel Panthers IV	SSI	Por determinar
The Sims	Maxis	Por determinar
Third World	Activision	Por determinar
Warcraft 3	Blizzard	Finales 2000
Warlords 4	Red Orb	Por determinar
Warlords Battlecry	Red Orb	Diciembre 99
X-Com: Alliance	Microprose	Verano 2000
X-Com: Genesis	Microprose	Por determinar

primer juego de estrategia en tiempo real ambientado en la Segunda Guerra Mundial. «Sudden Strike» cubrirá la mayor parte de la guerra desde cinco bandos distintos, poniéndonos al mando de las unidades militares de cada uno de ellos. El juego estará dividido en campañas formadas por escenarios y misiones que recrearán las más famosas batallas.

«10Six» es el próximo lanzaiento de Segasoft que asegura será capaz de permitir jugar por Internet simultáneamente a más de un millón de personas. Se trata de un juego de estrategia táctica en 3D en tiempo real que permitirá muchas formas de juego. Todo un mundo poligonal para descubrir y conquistar de forma on line, que no estará disponible en las tiendas, sino que se descargará de Internet.

«Chimera Project», de Clockworks Entertainment, es un juego que está siendo desarrollado para PC y Dreamcast, que dentro de la dinámica de la estrategia en tiempo real más pura integra elementos de acción y de rol. Se centrará en lo que concierne al combate táctico y al desarrollo de las habilidades de las unidades, sin gestión de recursos ni investigación de ningún tipo. Estará ambientado en una atmósfera futurista y realizado con perspectiva isométrica y gráficos renderizados de alta calidad. Los autores de este nuevo título son los mismos de «Enemy Infestation», con el que guardará similitudes de engine y desarrollo.

Estrategas Enredados

Nuestro periplo mensual por Internet ha recorrido las páginas más interesantes de «Heroes of Might and Magic III», aunque en muchas de ellas también encontraréis información (y software) para las anteriores dos entregas de la saga:

Heroes III Newsletter:
members.xoom.com/_XOOM/h3news/index.htm
The Academy of Battle Scholars:
www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/2591/
Heroes III Tome of Knowledge: http:
heroesiii.hypermart.net/
Hero Chronicles:
www.homm3.com/
Astral Wizard:
www.astralwizard.com/
Misty Mornings:
holly.quexion.com/Heroes3/index.html
DarkTide:
www.spaceports.com/~heroes3/
Tournament of Honor:
www.simyar.com/heroes3/
The Gates of Avalon:
members.xoom.com/captpuff/
H3Trio:
www.h3trio.com/

El truco del mes
AGE OF EMPIRES II

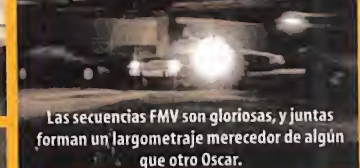
En cualquier momento del juego, pulsaremos Enter para mostrar la línea de introducción de mensajes, en la que podremos escribir los siguientes códigos para conseguir las ventajas asociadas:

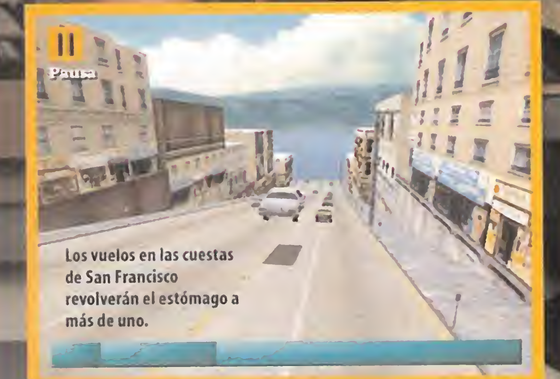
AEGIS: Construye más rápido los edificios.
BLACK DEATH: Destruye a todos los enemigos.
CHEESE STEAK JIMMY'S: Proporciona 1.000 unidades de comida
HOW DO YOU TURN THIS ON: Proporciona un coche Cobra.
I LOVE THE MONKEY HEAD: Proporciona un VDML.
I R WINNER: Victoria inmediata en el escenario.
LUMBERJACK: Proporciona 1.000 unidades de madera
MARCO: Muestra el mapa al completo.
NATURAL WONDERS: Nos permite controlar las criaturas de la Naturaleza
POLO: Elimina las sombras.
RESIGN: Derrota inmediata en el escenario.
ROBIN HOOD: Proporciona 1.000 unidades de oro
ROCK ON: Proporciona 1.000 unidades de piedra.
TO SMITHEREENS: Proporciona un Saboteador.
TORPEDO#: Acaba con el oponente indicado en #.
WIMPYWIMPYWIMPY: Suicidio inmediato en el escenario.

• Compañía: **REFLECTIONS/GT INTERACTIVE** • Disponible: **PC, PLAYSTATION** • V. Comentada: **PC** • Género: **ARCADE**

Procesador: Pentium 200 MHz • Tarjeta 3D: Sí (compatible D3D) • 32 MB de RAM • 167 MB en disco duro • Multijugador: No

DRIVER


Las secuencias FMV son gloriosas, y juntas forman un largometraje merecedor de algún que otro Oscar.



Los vuelos en las cuestas de San Francisco revolverán el estómago a más de uno.


La iluminación nocturna y el efecto de lluvia resultan bastante creíbles.

Gran parte de su kilométrica adicción es debida a la gran variedad de modos de juego

Los pilotos de la policía son maestros del volante, y la IA tiende emboscadas y trampas de primer orden.

El Rey de las calles

Llega la versión PC del arcade sobre ruedas que ha arrasado en Playstation; y sus usuarios aún se están preguntando cuándo podrán desengancharse de su jugabilidad. Como se esperaba, su adaptación a los compatibles mantiene cada gramo de adicción de las muchas toneladas que caracterizan al juego pero, una vez más, nos encontramos ante una conversión demasiado directa, y tanto los gráficos como la ausencia de modo multijugador revelan que en Reflections no se han molestado mucho en aprovechar las prestaciones del PC.

Sin duda, «Driver» entusiasmará a los fanáticos del género por su genial simulación del espíritu de piloto urbano, auténtico protagonista de películas como "Bullit" o esa pequeña joya independiente titulada "Vanishing Point" ("Punto límite: cero"), sin olvidar la reciente "Ronin".

Estamos ante la más exacta recreación informática del filme protagonizado por Steve McQueen, porque la época representada, los inicios de los 70, está plasmada con auténtico fervor por todo lo genuinamente USA. Es, sin duda, la edad de oro de los coches deportivos americanos, hoy día venidos muy a menos ante la popularidad de los modelos europeos.

Conducir diversos vehículos en las calles de San Francisco, Los Angeles, Miami y Nueva York, sorteando el tráfico y dando esquinazo a la policía es la esencia de «Driver» pero, gran parte de su kilométrica adicción es debida, sobre todo, a la gran variedad de modos de juego. El más novedoso y atractivo, por acercarse como nunca en este género a la aventura gráfica, es el modo "en secreto".

Tras superar una exigente prueba de conducción, nos vemos inmersos en el mundo del crimen. Nos van a proponer diversas ofertas difíciles de rechazar, y en todas ellas jugamos el típico rol del conductor que ha nacido al volante y con nervios de acero. En total, hay cerca de 50 misiones y la libertad de juego es total. Podemos aceptar algunas propuestas y rechazar otros encargos, y nuestra relación con la policía siempre estará presente.

Las muy cinematográficas secuencias FMV se encargan de enlazar el desarrollo del juego para sumergirnos aún más en el papel de especialista en fugas a toda pastilla. El resto de modos de juego tampoco están nada mal: persecución, fugas, supervivencia, destrucción, etc.

POLICÍA DE ÉLITE

Ante cualquier infracción del código de circulación, bien por exceso de velocidad o por realizar maniobras poco ortodoxas y, por supuesto, cuando cometamos cualquier hecho delictivo, la policía va a desplegar uno de los más impresionantes dispositivos jamás vistos en un videojuego. La IA y habilidad al volante de los hombres de Harrelson es increíble, y se montan unos cercos más que asfixiantes, lo que

A pesar de sus mediocres gráficos en la versión PC, «Driver» entusiasmará a los fanáticos del género por su genial simulación del espíritu de piloto urbano



El paraíso del pilotaje callejero

El pilotaje adquiere tintes de epopeya en «Driver» y aunque se ve afectado por la vertiente arcade típica del original para consola, el fogoso comportamiento de los coches, junto a la espectacularidad y realismo de las maniobras que se pueden hacer, lo convierten en un juego de culto para los que piensan que el coche es la mejor creación del ser humano.
Los frenazos para deslizar la zaga, el freno de mano para cruzar el coche, el contravolante para controlar la dirección, derrapajes, giros de 360 grados, marcha atrás con giro de 180 grados para recuperar el sentido de la marcha, etc.
En definitiva, se puede hacer de todo.



Móntate la película

Buena muestra del talante cinematográfico de «Driver» es la oportunidad que brinda a los jugadores de convertirse en directores de cine. Las repeticiones pueden verse en modo de realización automática, que irá alternando las cámaras exteriores con las perspectivas subjetivas y de persecución disponibles durante la acción. Pero las escenas son tan espectaculares que merecen pasar al modo de director de cine para situar la cámara en el mejor lugar para mostrar un encuadre genial, avanzar cuadro a cuadro, recrearse en la pausa y editar la película.





Los desperfectos son visibles desde el primer roce, y el grado de destrucción puede convertir el coche en un acordeón con ruedas.

nos obliga a recurrir a todo nuestro arsenal de maniobras evasivas y a conocer la ciudad como la palma de la mano para buscar cualquier callejón o garaje en el que poder ocultarnos.
Los efectos visuales de los accidentes ofrecen toda una colección de arrugas en la chapa, humo, explosiones e incluso es normal ir perdiendo los tapacubos cuando se aterriza tras volar por los aires en las cuestas de San Francisco, todo un guiño a uno de los convencionalismos del género cinematográfico revivido en «Driver».

ESTO SÍ ES MULTIPLATAFORMA

No queremos pasar por alto uno de los aspectos que más nos ha decepcionado del juego . Estamos hartos de ver versiones de PC procedentes de Playstation que abusan de la compilación y se olvidan de la reprogramación. Señores de Reflections, quizá hace unos tres o cuatro años los compatibles se daban con un canto en los dientes con igualar el nivel audiovisual de la consola de Sony, y en sus versiones PC de la serie «Destruction Derby» quedábamos más que satisfechos, pero los tiempos han cambiado y hoy es exigible una calidad media muy superior a las prestaciones máximas de la PSX.
Unos escenarios tan impresionantes como las calles de las más famosas ciudades americanas se merecían unos gráficos más depurados. Los fondos son mediocres, y el diseño de todos los elementos arquitectónicos es simple y repetitivo. Las texturas tampoco se salvan de la tónica general. Los sombreados son casi inexistentes y la utilización de la luz dinámica es poco afortunada aunque, al menos, la sensación de velocidad sí es notable.
El sonido es el único apartado técnico en el que se han tenido en cuenta los últimos adelantos en compatibles, y emplea DirectSound 3D como API de sonido posicional interactivo, siendo los efectos bastante variados y realistas, en especial el particular ronroneo de las gigantescas mecánicas de los coches americanos.
La valoración de «Driver» es, pues, un tema complejo, porque si bien muchos quedarán decepcionados por sus gráficos, su adicción es indescriptible, y ya se sabe que en esto de los videojuegos lo más importante es pasárselo bien. «Driver» asegura miles de horas de diversión como protagonistas de una película policíaca de los 70.

A.T.I

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	90

puntuación

Fantástica respuesta al volante; entusiasmará a los virtuosos de la conducción al límite, es posible hacer casi de todo con una gran sensación de realismo por el comportamiento de los coches. Gráficos por debajo de la media habitual en PC; la conversión desde Playstation es demasiado evidente. Múltiples modos de juego, incluida una original aproximación a la aventura.

total **85**


1

Driver: maniobras infalibles

Sólo hay una forma de sobrevivir cuando se está al margen de la ley y nuestra única arma es un coche, saltarse el código de la circulación a cada segundo. La intensidad del tráfico y, sobre todo, la soberbia coordinación de la policía van a poner a prueba nuestro arte al volante, sin olvidar la necesidad de mantener la cabeza fría. Aunque estemos en una misión policial de infiltración en el mundo del hampa los agentes del orden no van a tener piedad, y tener las ideas muy claras a la hora de ejecutar las maniobras es la forma de ahorrar esos segundos que permiten ganar la distancia necesaria para cumplir con el primer deber de un buen especialista, dar esquinazo. Os ofrecemos una guía visual con los 20 consejos y maniobras más efectivas para lograrlo.



2


6



8



3



4

1 El entrenamiento. Aunque ya dominemos el tacto del freno de mano y ejecutemos los giros con los ojos cerrados, no siempre dispondremos del mismo vehículo. Es evidente que no es lo mismo un Ford Mustang que un Lincoln. Serán raras las ocasiones en las que podremos pillar un deportivo, y un utilitario o un taxi no están pensados para estas brutalidades al volante, por lo que es conveniente practicar con todos.

2 Conoce la ciudad como la palma de la mano. Sí, suena a frase hecha, pero muchos jugadores tienden a abusar del mapa, lo que conlleva dos serios inconvenientes; distrae la atención un instante, que normalmente resultará fatal, y además el campo visible es bastante reducido. Es mejor hartarse de recorrer las ciudades en el modo de dar un paseo, y cuando nos encontremos en una situación apurada tomaremos instantáneamente la mejor ruta para llegar a los callejones y garajes.

3 Cuando puedas ver a un coche de policía con la suficiente antelación, y siempre que en la misión no apremie el tiempo, procura no cometer infracciones, es mejor evitar las persecuciones de la policía, y bastará con frenar un poco mientras estamos cerca del coche patrulla.

4 Por desgracia, la policía suele estar bien escondida, y las esquinas son sus lugares predilectos. Por eso, cuando no sea necesario durante la circulación normal, no gires porque sí, puedes darte de bruces con un patrullero.

5 Una de las leyes inquebrantables de «Driver» es pensar "sí que paso" por estrecho que pueda parecer el hueco. Conocer las medidas de cada vehículo es indispensable para escurrirse por sitios insospechados, y siempre es mejor arriesgarse; como mucho rayaremos la pintura.

6 Los callejones son el terreno sagrado de los especialistas. Angostos y con numerosos obstáculos, son un lugar ideal para esconderse siempre que entremos en ellos cuando no estamos a la vista de un coche patrulla, porque de lo contrario, también entrará nuestro cazador y pueden convertirse en una trampa mortal.

7 La mediana central que divide ambos sentidos en las avenidas siempre está vacía y sería una lástima desaprovechar este carril para coger velocidad.

8 No frenes al llegar a los semáforos, es una pérdida de tiempo. Por mucho que te esfuerces, nunca tendrás tiempo de ver si alguien sale por los laterales. Además, es lo más emocionante de «Driver», un salto al vacío en el que nunca sabes si te la vas a pegar.

9 Cuando veas una furgoneta o autobús, escúdate en ellos. Es tan sencillo como sobrepasarlos, hacer un giro de 360° y utilizarlos como parapeto. La policía no se atreverá a golpear deliberadamente una propiedad civil y podrás salir disparado en dirección contraria.

10 En línea con el consejo anterior, San Francisco ofrece una ventaja adicional: los tranvías. Por su reducida velocidad, son perfectos como obstáculo de despiste para la policía. Rodéalos, y si es necesario empieza a dar vueltas a su alrededor.



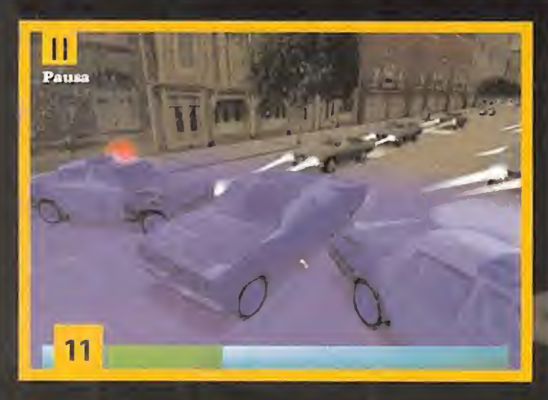
9


5


7



10













11 Los bloqueos de la policía son muy numerosos, pero muchos de ellos tienen su punto débil en la separación entre los coches, en la que a veces es posible encontrar un hueco para pasar y dejarlos con dos palmos de narices.

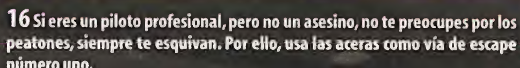
12 Lamentablemente, el truco anterior no siempre es posible, y algunos bloqueos son murallas infranqueables. No lo dudes, evítalos con un giro de 360º.

13 Aunque suponga algunos desperfectos, en ciertas ocasiones la única salida es emplear a los coches particulares como armas arrojadizas y obstáculos. Como ya hemos dicho, la policía suele tener mucho cuidado de no golpearlos, y bastará un ligero roce o un pequeño toque para que pierdan el control y se crucen en la calzada, formando un buen muro a nuestras espaldas.

14 La marcha atrás es el recurso por excelencia cuando nos hemos dado de bruces con un coche patrulla. Olvídate de mirar por el parabrisas y fija tus ojos en el retrovisor. Sólo cuando consigas separarte algunos metros podrás ejecutar un giro marcha atrás de 180º para recuperar la dirección normal.

15 No obstante, conviene evitar estas situaciones, y cuando veas un coche patrulla de frente, frena ligeramente y haz un amago con la dirección para engañar al policía, que se cruzará hacia un lado, dejándote salida por el otro.

16 Si eres un piloto profesional, pero no un asesino, no te preocupes por los peatones, siempre te esquivan. Por ello, usa las aceras como vía de escape número uno.



17 Los garajes también son un buen escondite, pero sólo son recomendables en caso de urgencia, porque muchos están poblados de coches y las salidas suelen ser bastante complicadas, por no hablar del escaso espacio disponible para efectuar los giros.

18 Cuidado al pasar junto a un coche patrulla, porque enseguida invaden tu carril tratando de pararte, procura siempre mantener la máxima distancia cuando les hagas una "pasadita".

19 No tiene demasiado sentido perder velocidad subiendo las cuestas de San Francisco. Extrañamente, los coches de la policía siempre parecen tener más potencia, y serás presa fácil para ellos en una cuesta arriba. Haz un giro de 360º y cambia el sentido de la marcha para aprovechar la inyección extra de velocidad de una cuesta abajo.

20 Por último, el rey de las maniobras maestras: en las huidas con varios coche patrulla en tu chepa, pásate al sentido contrario. Tu puedes ver el tráfico de frente y esquivarlo, pero los policías que van a tu rebufo no lo tendrán tan fácil.









Cómo superar la prueba del aparcamiento

Superar la prueba del garaje es indispensable para entrar en el mundillo del crimen organizado y recibir nuestro primer encargo. A pesar de ser el inicio, la verdad es que resulta una misión mucho más complicada de lo que debería ser por tratarse de la puerta de entrada al modo "en secreto".



No es muy aconsejable seguir el procedimiento de la demostración, porque se realiza en un garaje vacío, y el de la entrevista tiene bastantes más obstáculos en forma de coches aparcados. Por lo tanto, hay que decidir una secuencia de acción que aproveche la posición en un momento dado. Esta es una buena opción:

1. Salir dejando las ruedas con el botón de quemar. "Acelera a fondo" superado.
2. Usar el freno de mano al llegar al primer giro. "Freno de mano" superado.
3. Sin desviarse, completar una vuelta completa a la máxima velocidad, con lo que cumpliremos con las peticiones de vuelta y velocidad.
4. Siguiendo con la conducción en círculo, frenar justo antes de llegar a la pared. "Test Frenos", superado.
5. Iniciar la marcha atrás y antes de llegar a la última columna, efectuar el giro de 180º marcha atrás.
6. Aprovecha el siguiente giro para pasar la prueba del giro de 180 grados.
7. Acelera siguiendo el circuito exterior y al llegar a la última columna ejecuta el giro de 360 grados con el botón de hacer patinar las ruedas traseras (quemar).
8. Por último, pégate a la línea interior de columnas con menos coches aparcados, e inicia el slalom partiendo desde la primera.

Periódicamente, y según vaya recolectando en mis viajes por Norrath y por Britannia historias sobre momentos pasados por los personajes de los lectores, situaciones límite y momentos graciosos, las iré transcribiendo en ésta vuestra sección, para gozo de aquellos que gustan de las buenas narraciones, sobre todo considerando que están basadas en hechos reales de los juegos que tanto os divierten.

Una historia de Everquest

"...La noche cayó sobre High Pass mientras Chicho y yo, los únicos Diablos de Hispannia presentes en la zona, batallábamos ferozmente contra las hordas de orcos, acampadas en los alrededores de la fortaleza.
De pronto escuchamos una siniestra voz, como un eco traído por un viento gélido, que nos susurraba la proximidad de la batalla....poco después nuestros temores se confirmaban, los rumores que habíamos oído los días anteriores eran ciertos. El ataque a High Pass era inminente.
El suelo retumbaba mientras se cernían nubes negras que no auguraban nada bueno. El ejército invasor, las hordas de elfos oscuros, había atravesado las llanuras y habían encontrado una fútil resistencia en el bosque de Kithicor. Rápidamente aplastaron cualquier intento de detenerles y se dividieron. Una parte del ejercito se dirigió hacia RiverVale, la ciudad de los halfling que no tardo mucho en ser conquistada.
La otra parte del ejército se dirigía hacia nosotros con la intención de tomar la fortaleza. La tensión crecía a medida que más y más aventureros pasaban a nuestro lado gritando advertencias sobre la marea de muerte que se avecinaba.
De pronto, divisamos los primeros atacantes; dos elfos oscuros, enfundados en brillantes armaduras cruzaron ágilmente las defensas para internarse en el desfiladero. Chicho y yo nos separamos; yo seguí a los dos incursores hacia el interior del desfiladero. Antes de llegar a la entrada de la fortaleza los gritos me habían avisado de lo que vería. Un reguero de cadáveres marcaba el paso de los poderosos guerreros oscuros hasta la misma puerta de la fortaleza, donde la amenaza había sido contenida por muy breve tiempo.





Entretanto, en el interior de la fortaleza, el mismísimo Carson McCabe estaba organizando la defensa del luga, y dirigió en persona a los aguerridos aventureros que se apresuraron a ayudarle. Una tropa de poderosos guerreros salió al encuentro del enemigo, conducidos por Carson. Los primeros invasores cayeron aun llevándose con ellos a algunos defensores. Tras un par de escaramuzas todo pareció calmarse brevemente, lo que dio tiempo a reorganizar la defensa...
Pero en aquel momento la situación era desesperada. RiverVale había caído, Kithicor estaba tomado por los elfos oscuros quienes habían cerrado todas las entradas al desfiladero, estábamos encerrados...."

Animaros a enviarme vuestras historias, acompañadas de pantallas al respecto y, aquella más interesante, aparecerá en la Zona Online para disfrute de todos los lectores. Este mes, y para inaugurar este experimento narrativo comenzamos con una historia sobre «Everquest» que nos ha enviado Alexpacio, integrante de los Diablos de Hispannia. Muchas gracias por tu relato y, por supuesto, esperamos la continuación del mismo.

MAGALLANES

Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA, ZONA ON LINE**, C/Ciruelos, 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ZONA ON LINE**
También podéis mandar un e-mail al buzón: *zonaonline.micromania@hobbypress.es*

LA NUEVA FORMA DE JUGAR AL BALONCESTO

FOX SPORTS

NBA BASKETBALL 2000

MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO



Ángulos de cámara variables para entrar en acción



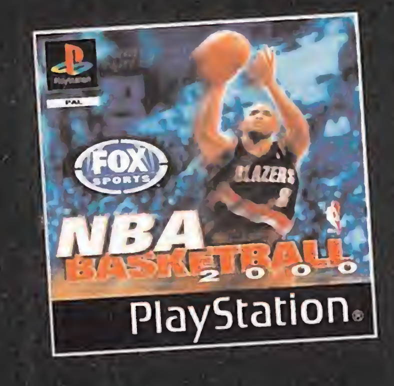
Toneladas de mates diferentes



Jugabilidad rápida, divertida y adictiva

JUEGOS DE DEPORTE PARA FANÁTICOS DE LOS DEPORTES.™

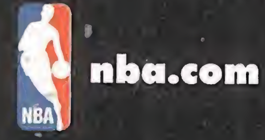
foxsportsgames.com
más información, pantallas y descargas
nba.com



También para la consola de juegos PlayStation®







Distribuido por: PROEIN - Av. de Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70 www.proein.com

Escena de Amamanta de *"...dijo el Monje"*.

Arte ELECTRÓNICO Interactivo

Cada vez más museos, exposiciones y festivales acogen al Arte Electrónico Interactivo. La audacia de los artistas, junto a programadores y grafistas informáticos, ha logrado llevar este tipo de creación artística al gran público. La evolución de la informática y el apoyo de empresas del sector e instituciones han hecho posible que el reto de los artistas a la tecnología haya llegado a buen término.

Marcel.li Antúnez, embutido en su obra-robot «Requiem». © *Marcel.li Antúnez.*

Interacción no verbal mediante las sirenas virtuales de Naoko Tosa. © *Naoko Tosa y SONY.*

«Baja: Escuchando el Desierto», obra que presentó *Mr Ah!* en SIGGRAPH 99

Arte Electrónico Interactivo significa que el artista, valiéndose de tecnología, crea una obra en la que participan los usuarios, definiendo ésta con su actuación. La obra, de hecho, reacciona a la intervención del usuario, siguiendo unas pautas que, aunque establecidas por el artista, en ocasiones escapan al control efectivo de éste. Una obra de estas características suele ser el resultado de un equipo de programadores, creativos, modeladores, técnicos y, a veces, especialistas de disciplinas sociales, como historiadores o psicólogos coordinados por el artista que, muchas veces, posee sólidos conocimientos informáticos.

En un mundo dominado por la técnica es natural que los artistas se valgan de ésta para crear, especialmente en el apartado de la representación visual mediante la realidad virtual. También hacen uso de la robótica o de las telecomunicaciones, integrando diferentes tecnologías al servicio de un proceso creativo. Vamos a recorrer algunas de las obras de Arte Electrónico Interactivo que se han realizado a lo largo del planeta en los tiempos recientes y también en España. Estas obras se presentan en festivales como SIGGRAPH (USA), Art Futura (España), Mediartech (Italia), Imagina (Francia-Mónaco) o Ars Electronica (Austria). Recordemos que este tipo de arte está constituido por instalaciones en las que la obra cambia, evoluciona o reacciona ante la presencia y la actividad del público.

INTERACCIÓN ELECTRÓNICA, VIDA ARTIFICIAL Y EL WEB

«Life Spacies» ha sido una de las instalaciones más novedosas de Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, que han realizado para el prestigioso museo interactivo japonés ICC. Aquí tenemos un medioambiente virtual gestionado localmente, pero conectado a Internet. Introduciendo un texto generamos diferentes criaturas artificiales que evolucionan en un mundo virtual "orgánico-vegetal" y responden según la sintaxis o secuencia de los textos. Estos seres artificiales tienen una corta pero estimulante vida virtual en un entorno de carácter artístico. Desde Internet, los visitantes de la página pueden generar en el entorno virtual sus propios seres mediante un e-mail y obtener posteriormente las imágenes de los mismos, como insectos fantásticos, y su "curriculum vitae".

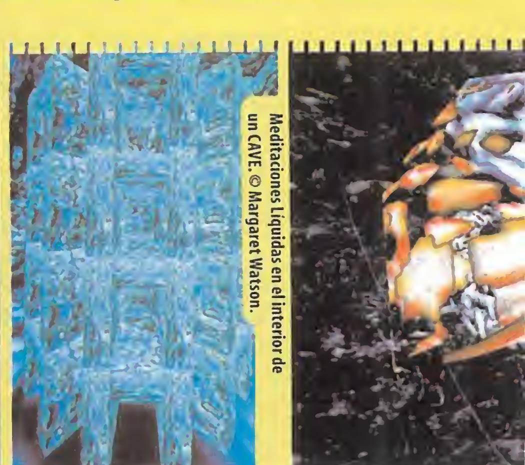
Flavia Sparacino, artista, y Alex P. Pentland, investigador, de Media Lab han realizado la instalación «City of News» del Media Lab. Una forma de navegar en 3D por Internet. El planteamiento creativo es explorar una nueva forma de navegar en la red en la que se combine la propia acción física de los usuarios con un navegador de diseño propio sobre la red. En la instalación los usuarios se mueven sobre un suelo sensible, que representa un paisaje urbano de información. Puede ser un barrio de una ciudad o un plano figurado. Según se mueve el visitante sobre el suelo aparecen páginas web 3D sobre una pantalla frente a él. Una forma de navegar intuitiva y divertida. Ésta fue la respuesta



Imágenes lenticulares 3D de Kawaguchi. © *Yoichiro Kawaguchi.*



Capturas virtuales de la obra interactiva «La Danza de la Tierra» de *Mr Ah!*, producida por Art Futura 99. © Art Futura



Meditaciones Líquidas en el interior de un CAVE. © Margaret Watson.


Imagen virtual de *Makoto Satoh.*


Pantalla de visualización del MIT para Arte Electrónico Interactivo. © *MIT Media Lab.*


Diversos momentos de la interacción del público en la instalación «Composición sobre la mesa». © *Toshio Iwai.*



La evolución informática y el apoyo de empresas del sector ha hecho posible que los diferentes artistas se apliquen al máximo en sus creaciones


Interacción con «Tracking the Net» de Fabricators. © *Maharaj Singh.*

que dieron en el MIT a las reflexiones del filósofo Paul Virilio que hablaba del fenómeno "Pérdida de orientación" que se producía al exponerse crecientemente al ciberespacio.

Rebecca Allen, de UCLA, en un trabajo de varios años, continúa con su obra «Emergence» patrocinada por Intel. En «Emergence» se explora el papel de la presencia humana en un mundo de Vida Artificial. El interesante interfaz es en este caso un sistema de reconocimiento de voz combinado con un sistema especial de navegación. El mundo virtual es un entorno de vida artificial de muy buena resolución y atractivo visual, con complejos comportamientos de los seres artificiales. La obra se ve en una triple pantalla panorámica.

LA EXPOSICIÓN ARTÍSTICA DE SIGGRAPH: ART GALLERY

SIGGRAPH es la muestra de imágenes por ordenador y técnicas interactivas más importante del mundo. Se celebra cada año en Agosto en Estados Unidos y tienen una Galería de Arte Electrónico espectacular. Este año ha sido especial y destacaremos algunas instalaciones.

Kawaguchi presentó una serie de animaciones bajo el nombre de «Recorrido de Vida Artificial». Sensuales formas de vida de inspiración marina que evolucionan en una especie de danza oceánica. También exhibió tres piezas de imágenes 3D con animaciones de HDTV.

«Composición sobre la mesa», de Toshio Iwai, es una serie de 4 obras de Realidad Mixta sobre tableros interactivos en la que los visitantes generaban extraordinarias formas geométricas de colores y músicas combinadas, con la sencillez de un juego de Nintendo, pero con la compleja belleza de una obra de arte de un maestro.

Los tableros, situados en un diáfano y oscuro espacio, se iluminaban y animaban a partir de la interacción con pedales y otros dispositivos.

Una pieza sorprendente que se exhibió en la Art Gallery de SIGGRAPH es «Sísifo». Aquí, Jean-Pierre Hébert y Bruce Shapiro utilizan la arena como un nuevo medio digital de creación artística. «Sísifo» es una obra que invita a la calma y a la relajación. Se puede adivinar una inspiración sagrada en el uso de la arena que representa como se actúa sobre la superficie del planeta. «Sísifo» contiene mecanismos, controles y software que trazan figuras sobre su superficie de arena. Los visitantes contemplan la acción de una esfera metálica animada por el sistema informático sobre una superficie de arena, en un cubículo acristalado. El resultado recuerda un jardín Zen de lo más relajante.

«El flujo inconsciente» es una instalación del japonés Naoko Tosa con el patrocinio de Sony. Investiga las posibilidades del lenguaje no verbal en las comunicaciones actuales. Se trata de una pieza donde dos usuarios se comunican a través de "agentes" que los representan. Estos agentes son figuras de



Secuencias de la instalación «Micromundos, Sirenas y Argonautas» de Águeda Simó. © *Águeda Simó.*

Escena de «ELGIROENELEJE», de *"...dijo el Monje"*.

De los artistas españoles que se han presentado en Art Futura, destacan "...dijo el Monje", Águeda Simó, Emilio López y Mr. Ah!

sirenas proyectadas y gestionadas por ordenador, que aparentemente nadan sobre agua. Los usuarios llevan además un sensor que mide su ritmo cardiaco. Otros japoneses que trabajan el lenguaje corporal son Kaeko Murata y Eiji Yamauchi. En «Fisherman´s Café» los visitantes pueden tomar un café sobre una mesa "sensible" que simula ondas circulares de agua, alrededor de las tazas de café dispuestas sobre la mesa, sincronizadas con agradables tonadas y sonidos. Al mismo tiempo brillantes peces informáticos nadan sobre la mesa. Su movimiento es afectado por el número de participantes y sus actividades.

Otra obra especialmente celebrada fue «Tracking The Net», del grupo italiano Fabricators, que por su carácter híbrido artístico-técnico también hubiera podido exhibirse en El Motel del Milenio. «Tracking the Net» permitía la interacción simultánea de varias personas al interior de un recinto reticular de forma cúbica. Los movimientos de los visitantes son interceptados y monitorizados por el sistema y la combinación de las acciones de los visitantes hacen posible el control de un mundo 3D en tiempo real. Según tocaran, estiraran o acariciasen la red se establecía un diálogo con la animación retroproyectada en el centro de la habitación reticular.

El Ars Electronica Center, el museo interactivo de arte más famoso de Europa, presentó «Liquid Meditation», una instalación de realidad virtual para el sistema CAVE. Este sistema es una habitación donde las paredes son pantallas que están animadas por imágenes interactivas y tridimensionales, generadas por ordenador, en tiempo real. «Liquid Meditation», de Margaret Watson, es un recorrido inmersivo a través de unas estructuras digitales "líquidas" que conducen a la reflexión y a la meditación.

ARTE ELECTRÓNICO INTERACTIVO MADE IN SPAIN

En nuestro país hay un grupo reducido pero selecto de creadores españoles que tradicionalmente vienen exponiendo sus obras en Art Futura, la muestra de creación digital y nuevas tecnologías más importante de España, que se celebra en Octubre en Sevilla. De los artistas nacionales, este año podemos resaltar los trabajos de "...dijo el Monje", Águeda Simó, Emilio López Galiacho y Mr. Ah!.

«Amamanta» es la obra de narrativa interactiva de visión tridimensional del grupo "...dijo el Monje", reconocido internacionalmente por sus innovadoras propuestas que aúnan infografía, multimedia, música sintética, y visión en 3D. En esencia, "...dijo el Monje" emplea, con un interesantísimo criterio creativo, las más avanzadas técnicas interactivas y de visualización, para recrear universos que abren las puertas de la percepción interior. «Amamanta» es una instalación para unas veinte personas a las que introduce en un "rito" tecno-virtual gracias a la experiencia interactiva 3D. También utilizan esta técnica en su obra «ELGIROENELEJE», un viaje virtual pilotado por estos creativos españoles en el que el tiempo y el espacio giran alrededor de un eje universal.

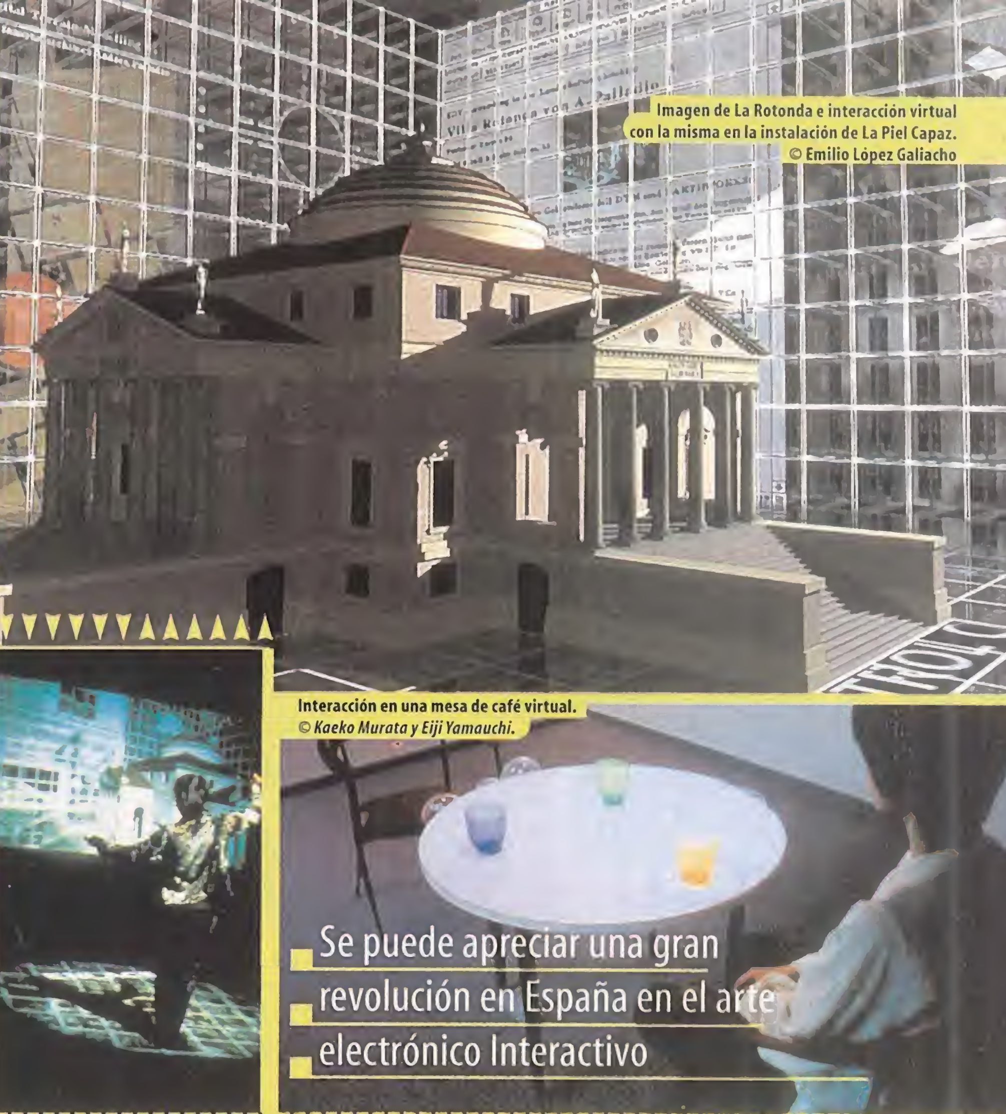
Tres secuencias de «El jardín Zen de Sisifo». © *Ho.*





Cada vez son más los artistas que se decantan por las nuevas tecnologías informáticas y las posibilidades que éstas van ofreciendo


Otro momento de la interacción del público en la instalación «Composición sobre la mesa». © *Toshio Iwai.*


Imagen de La Rotonda e interacción virtual con la misma en la instalación de La Piel Capaz. © Emilio López Galiacho

Interacción en una mesa de café virtual. © *Kaeko Murata y Eiji Yamauchi.*

Se puede apreciar una gran revolución en España en el arte electrónico Interactivo

Siempre sorprendente la incansable Águeda Simó, la primera artista española en trabajar con realidad virtual, en 1992, que ahora ha emigrado a la Universidad de California del Sur para poder seguir con sus investigaciones. En «Microworlds, Sirens and Argonauts», instalación estereoscópica de realidad virtual, introduce el concepto de "paisajes narrativos vivientes". Águeda siempre ha estado muy preocupada por la navegación de los usuarios en los mundos virtuales y desarrolló los "atractores", elementos de ayuda en dicha navegación. Los argonautas son los usuarios que participan en este viaje fantástico a mundos microscópicos, las sirenas son unos atractores que llevan al usuario en una suave guía mediante mapas musicales. En esta instalación el usuario descubre nuevos patrones y estructuras visuales y musicales que normalmente permanecen ocultas en otros mundos virtuales, según nos comentó Águeda Simó.

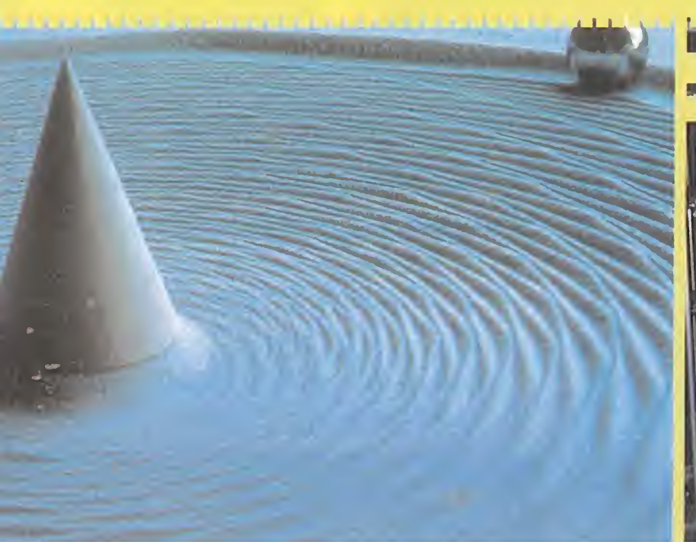
Mr. Ah!, es un "nuevo" artista en el panorama español que ha realizado la «Danza de la Tierra # 1 > Monóvar: los tejados de la noche», una producción de Art Futura 99, con la colaboración de SGI y la Universidad Complutense de Madrid. Un viaje virtual compuesto por siete entornos interconectados entre sí. Ésta simulación recrea, con una riqueza gráfica muy alta, una experiencia inmersiva que, acompañada de la música de Future Sound of London, introduce al usuario en un universo onírico y tremendamente subjetivo. El visitante debe explorar este universo, que evoluciona con vida propia gracias a la potencia del superordenador SGI.

Otro artista español que trabaja con distintos medios tecnológicos es el catalán Marcel.li Antúnez, uno de los fundadores originales de La Fura dels Baus que lleva los 90 como un periodo de investigación y desarrollo de instalaciones interactivas en solitario o acompañado de robots. La Fundación Telefónica ha presentado recientemente cuatro de sus últimas obras, «Agar», «Requiem», «Alfabeto» y «Capricho». Éstas plantean una múltiple reflexión sobre la relación del ser humano con el mundo biológico, tecnológico, cultural y mitológico. En especial, «Requiem», un imponente robot neumático, que reacciona a la presencia y el movimiento del público en la sala. La máquina, a medio camino entre la escultura, las prótesis y los autómatas, es una irónica reflexión sobre la idea de inmortalidad, ya que en su interior puede contener y "animar" a un cuerpo humano inerte.

Emilio López Galiacho, arquitecto, ha realizado «La Piel Capaz» con la colaboración del cyberartista Rafael Lozano-Hemmer. «La Piel Capaz» podría definirse como llevar al extremo la mirada irónica por el afán de conservación de edificios antiguos. Galiacho propone un contenedor físico, a modo de envoltorio, y virtual, que reproduzca fielmente un edificio patrimonio histórico, a resguardo de cualquier inclemencia del tiempo y de la edad. Este edificio virtual, visitable interactivamente, incluso clonable, desafiaría incluso la destrucción del original.

Como vemos, también en nuestro país se está viviendo esta revolución en el arte gracias a los nuevos medios informáticos.

A.S.G.




«The OrDoll» es una atractiva instalación musical donde el sistema informático "lee" los movimientos de los visitantes y los traduce en sonidos centelleantes y agradables. Una Caja de música donde el usuario es el mecanismo de cuerda. © *Haruo Ishii*


Aspecto del "suelo sensible" de la instalación «The City of News» *del MIT.*

CONCURSO AGENDA MICROMANÍA 1999



¡PARTICIPA EN EL CONCURSO DEL AÑO!
Y GANA UNO DE ESTOS ESTUPENDOS PREMIOS...

Descubre cada mes la clave de color correcta y guárdala para formar la clave secreta a final de año y entrar en el sorteo de

FANTÁSTICOS REGALOS

Si quieres más información búscala en Micromanía 48, pag. 5



5 SOUND BLASTER LIVE VALUE DE CREATIVE



5 DREAMCAST DE SEGA



5 CYBERBORG 3D PAD DE SAITEK

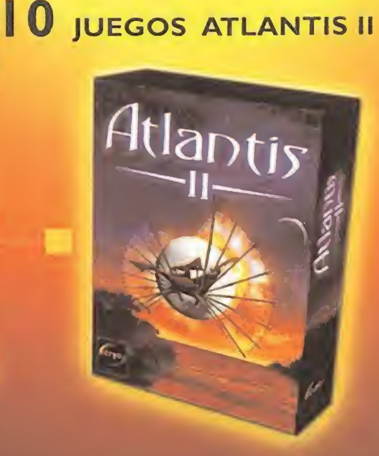


5 GRABADORA DE CD-ROM TRAXDATA



5 FORCE FEEDBACK DE GUILLEMOT

5 PC DASH DE SAITEK



10 JUEGOS ATLANTIS II



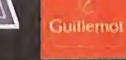
5 TARJETAS RAGE FURY 32 MEGAS



5 ENCICLOPEDIAS ENCARTA 99 EN DVD-ROM

Empresas colaboradoras:











Microsoft Saitek CREATIVE CREATIVE LABS

Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen, en Enero del año 2.000, la página-cupón completa con las claves mensuales, formando la combinación secreta de colores correcta, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO AGENDA MICROMANIA

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta se extraerán cincuenta cartas, y sus remitentes serán premiados al azarcon los siguientes productos: 5 Encartas Dvd, 5 Dreamcast, 5 Cyberborg 3D, 5 Pc Dash, 5 Sound Blaster Live Value, 5 Force Feedback, 10 juegos Atlantis II, 5 Tarjetas Rage Fury 32 MB y 5 Grabadoras. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Para evitar que los premios queden desfasados respecto a la convocatoria del concurso debido a su larga duración, estos se anunciarán en su momento.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 15 de Diciembre de 1999 hasta el 30 de Enero del 2.000

4.- La elección de los ganadores se realizará el 4 de Febrero del 2.000 y sus nombres se publicarán en el número de Marzo de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: HOBBY PRESS, S.A.

Enigma Diciembre 99

La familia crece

Busca la pegatina donde se resuelve este enigma, fíjate en el color de fondo y pega la clave correspondiente en la página cupón

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.

En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.

Star Wars -Episodio I- Insider´s Guide

El primer episodio entre bastidores

Compañía: **LUCASARTS**

Disponible: **PC CD**

Género: **GUIA INTERACTIVA**

CPU: Pentium133 MHz • Disco Duro: 2 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No.





Los seguidores de la saga cinematográfica más famosa de todos los tiempos tienen la posibilidad de conocer de cerca todo el universo del Episodio I, analizando en detalle incluso personajes inéditos del comienzo de la saga. Esta guía interactiva contiene numerosos trailers de la película, metraje seleccionado, cientos de modelos e imágenes de vehículos, naves y accesorios, además de bocetos previos al diseño final de cada objeto, que perfilan todas los pormenores del universo creado por LucasArts. George Lucas y miembros del equipo de producción también están presentes con entrevistas, y también se incluye un juego de preguntas sobre los personajes y la película. Pero se echa de menos algo más de interacción en el programa, la introducción de modelos realmente en 3D y mayor calidad de vídeo.

M.A.X. **72**

Expert Pool

Billar y nada más

Compañía: **PSYGNOSIS**

Disponible: **PC CD**

Género: **SIMULADOR**

CPU: Pentium166 MHz • Disco Duro: 100 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (TCP/IP, Módem, Internet) • Recomendado el uso de mando Miacomet, Real Feel





«Expert Pool» ofrece una visión del billar distinta a casi la totalidad de los demás títulos basados en este apasionante juego. Una prestigiosa firma fabricante de mesas de billar, Kasson, ha dado su nombre a este programa en que el billar se contempla con los mínimos elementos de ayuda y referencia, buscando mantener la esencia del mismo. En «Expert Pool» no encontraremos las típicas guías que indican la dirección y potencia del golpe, tan sólo se nos mostrará en primera persona el palo y la mano del jugador apuntando a la bola blanca. Para realizar un golpe deberá moverse el ratón, simulando la potencia como ocurriría en la realidad. Este interfaz puede que no ofrezca las posibilidades de calibración de golpe y puntería de otros títulos, pero resulta más parecido a lo que un jugador puede hacer sobre una mesa de billar. Además, están comprendidos la totalidad de juegos y variantes existentes en la práctica del billar, en los que

Pit Droids

Mano de obra barata

Compañía: **UBI SOFT**

Disponible: **PC CD**

Género: **INTELIGENCIA**

CPU: Pentium166 MHz • Disco Duro: 130 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No





Los Pit Droids son esos afables droides de «Star Wars Episodio I» que ayudaron a Anakin Skywalker a perfeccionar su Pod Racer. En este peculiar programa de Ubi tendremos que ayudarles a realizar determinados puzzles procurando que no se despanzurren. Los niveles, en vista isométrica, y diseñados con una dificultad creciente, nos obligan a situar adecuadamente en el mapa una gran variedad de objetos para dirigir a los pit droids hasta llegar a un punto de destino, evitando diversos obstáculos que encontraremos en su camino. Existen muchos elementos a tener en cuenta, que van desde el color de los droides hasta la situación de trampas y muros. «Pit Droids» es un juego que, sin despertar pasiones, logra enganchar por el adecuado diseño de cada nivel, de dificultad gradual y por su sencillez. Aunque está especialmente indicado para el público, más bien, infantil, planteará una dificultad suficiente para enganchar a cualquiera.

A.L.M. **72**

Magical Tetris Challenge

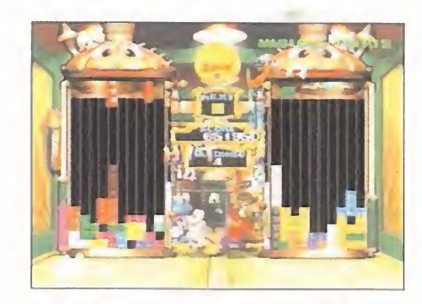
Más florituras para un clásico

Compañía: **SONY**

Disponible: **PLAYSTATION**

Género: **INTELIGENCIA**

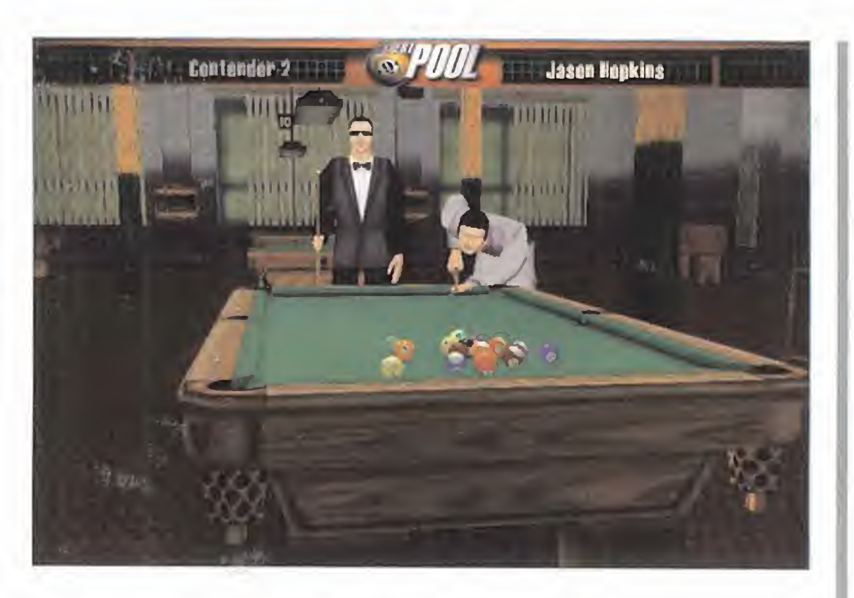
Recomendado tarjeta de memoria • Uno o dos jugadores





Un «Tetris» más junto al original carece de interés pero, en este caso, para aquellos que difícilmente nunca hayan jugado, éste puede ser uno de los mejores, y además hay que contar con introducción de los personajes de dibujos de Disney, que siempre llaman la atención de los más jóvenes. La dificultad creciente y la complicación de las piezas, a partir de un momento crítico, le dan al programa mayor variedad y, además, también ofrecerá cómicos diálogos entre los personajes de Disney que, en este caso, serán rivales. En este «Tetris» encontraremos nuevas piezas de difícil encaje, que elevarán la dificultad requiriendo más agilidad mental para colocarlas adecuadamente y, en ocasiones, podemos recibir cierta ayuda para eliminar algunas líneas en la parte superior. En definitiva, un clásico con los personajes de Disney que apenas logra desmarcarse de todos los títulos que se basan en «Tetris», aunque quizá no le haga falta.

I.M.C. **68**



podremos practicar mediante la participación en varios torneos internacionales. El realismo en el comportamiento físico de todos los elementos es también un elemento bien representado en «Expert Pool», incluyendo saltos de bola, rebotes en las bandas o carambolas, aunque quizá con el contrapunto de que no pueden recuperarse las bolas una vez han entrado por una de las troneras.
Técnicamente, en lo que se refiere al aspecto gráfico, y pese a no ser del todo malo, «Expert Pool» está bastante por detrás de lo que puede verse en la actualidad. Los modelos de los jugadores son muy variados y están bien animados pero presentan demasiados errores de renderización y falta también algo de detalle en el aspecto visual de los diferentes entornos. Con todo, «Expert Pool» es un programa que resulta interesante no sólo para los más incondicionales aficionados. Gracias a la opción de jugar contra oponentes humanos, en el mismo ordenador o mediante conexión, y a la variedad de sus posibilidades de juego, los no iniciados pueden encontrarlo muy divertido.

A.L.M. **75**

Quake II

La fuerza de un veterano

- Compañía: **ID/ACTIVISION**
- Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Mando Analógico • Acepta Dual Shock • Acepta Multitap • De uno a cuatro jugadores





Uno de los títulos más extendidos por todo el mundo ha sido por fin versionado para Playstation. «Quake II», para este formato, tiene el mismo nivel de acción y calidad técnica que el original de PC. Recordemos que este arcade de disparo en primera persona contiene numerosos escenarios, de gran calidad en su diseño, y una ingente cantidad de enemigos creados con una notable calidad en todos sus detalles, tanto en aspectos gráficos como animaciones. Todos los efectos especiales y la magnífica recreación de los numerosos mapas del juego están, en esta versión, contemplados con gran fidelidad al original. Aunque el interfaz ha sido adecuado para un control más sencillo con el mando de la consola, también puede utilizarse el ratón, que hará similar la acción y la forma de jugar con la versión PC. La opción multijugador se ha resuelto con la posibilidad de poder dividir la pantalla en cuatro ventanas para otros tantos jugadores, con el uso de Quad Shock, y en modo de juego "deathmatch", exclusivamente.

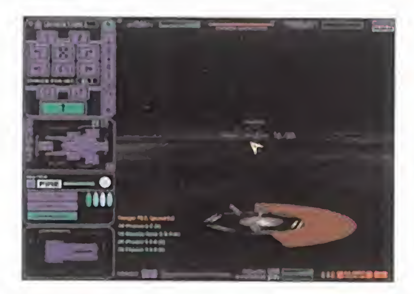
M.A.X. **85**

Starfleet Command

Al mando del Enterprise

- Compañía: **INTERPLAY**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium 200 MHz • Disco Duro: 220 MB • RAM 32 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP, Modem, Serie)





En este título de estrategia basado en el universo de "Star Trek" el jugador tomará el papel de comandante de una nave de las siete flotas comprendidas en la serie: La Federación de Planetas, el Imperio Klingon, Romulanos, Lyran, Hydran, Gorn y los piratas de Orion. Las naves de cada flota tienen diferentes características y equipos de defensa y ataque, para lo que se han diseñados otros tantos interfaces que guardan el estilo estético de cada especie y el armamento y capacidades de cada nave. Las misiones tendrán objetivos tan sugerentes como evitar ser absorbidos por un agujero negro, por la gravedad de un astro o vencer a una flota enemiga, y presentarán el universo en que nos movemos en una perspectiva 3D. Los gráficos, con efectos modestos y unos modelos bastante fieles a la serie están a la altura, pero el ritmo de juego es algo lento, aún para un juego de estrategia.

M.A.X. **75**

Puzzle Bobble 2

Racimos de burbujas

- Compañía: **AGETEC**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 90 MHz • Disco Duro: 8 MB • RAM: 12 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: Dos jugadores en el mismo ordenador





Una nueva entrega de este intemporal y conocido juego de habilidad, llega al formato de los compatibles con el mismo estilo y carisma con que lo hizo en la recreativa original. Como casi todos recordarán, se trata de eliminar burbujas de colores que aparecen en pantalla, ininterrumpidamente, para lo que hay que disparar a éstas de manera que se agrupen en más de dos unidades. Aunque en principio parece muy simple, que el tiempo corra en nuestra contra, así como las extrañas combinaciones de burbujas, pueden complicar la situación hasta sobrepasar el límite de resistencia y desesperación de cualquiera. Obviamente, la calidad técnica está en la actualidad más que superada pero, la gran originalidad y el nivel de adicción que llega a ofrecer «Puzzle Bobble 2», puede todavía procurarnos largos ratos de diversión, sobre todo si es en compañía de un oponente humano.

M.A.X. **70**

- Compañía: **MICROSOFT / ENSEMBLE STUDIOS**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**



Microsoft, compañía poderosa donde las haya, vuelve a la carga con la segunda entrega del que ha sido su mayor éxito en el mundo del software de entretenimiento. «Age of Empires» se ganó a pulso un hueco entre los mejores títulos de estrategia y todo hace indicar que esta segunda parte seguirá la misma estela.



Pentium 166 • 32 MB RAM • 300 MB HD • Multijugador: Completo (Incluido MSN Gaming Zone)

TECNOLOGÍA:	87
ADICCIÓN:	94

El jugador puede decidir en todo momento que aspecto fomentar de cada pueblo. Aunque el número de civilizaciones es elevado, las diferencias entre estas podrían ser aún mayores. El interface es totalmente intuitivo, facilitando en todo momento las labores más comunes.

puntuación

total **92**



Age Of Empire II. Age Of Kings

La conquista de la historia

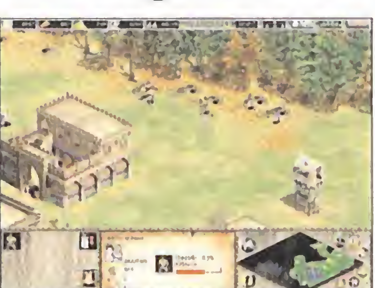
Una primera toma de contacto con «Age of Kings» puede hacernos pensar que nos encontrarnos de nuevo ante una segunda parte con escasas mejoras, que aprovecha el éxito de su predecesora. Pero no hace falta mucho tiempo para darse cuenta que esa valoración es injusta y sin base firme.

Es cierto que el aspecto no ha variado sustancialmente (al menos en los primeros compases), pero es algo que ocurre con la mayoría de juegos del género. Según vamos adentrándonos en cualquiera de los tipos de juego propuestos, vamos descubriendo notables avances en la mayoría de los aspectos.

Como primer apunte, cabe destacar que todas las unidades y edificios han sido recreados a una escala mucho más fiel a la realidad; se acabaron los edificios que producían unidades de un tamaño similar al mismísimo



El campo de batalla puede ofrecer un aspecto tan desolador como el de la foto tras un enfrentamiento igualado.



La mayoría de los mapas cuentan con gran extensión de bosques, pero su tala indiscriminada puede volverse en nuestra contra.

El desarrollo de las civilizaciones las llevará a avanzar por diversas épocas, desde la Alta Edad Media a la Edad Imperial



La belleza visual que se consigue con una ciudad bien estructurada esta fuera de toda duda.









A partir de un pequeño grupo de campesinos, deberemos formar un gran ejército que puede hacer frente a los ataques enemigos.



Las ciudades aliadas serán de gran ayuda para nuestros objetivos. En ellas seremos bienvenidos y, en ocasiones, ayudados.

El tamaño de los edificios y unidades mantiene una escala lógica, respetada por muy pocos títulos.

edificio. Si queréis una catedral, la tendréis, pero de un tamaño colosal, como es lógico. Y todo ello con un detalle digno de elogio, a lo que hay que sumar que cada edificio irá avanzando en funcionalidad y aspecto, según el nivel de desarrollo que alcance nuestra civilización. Para presentar todo este lujo de detalles, los programadores de Ensemble Studios han optado por mantener la tradicional tecnología en dos dimensiones que tan buen resultado ha dado hasta la fecha.

LA BATALLA SE ACERCA

Aunque todas las mejoras visuales comentadas sean siempre de agrado, lo realmente importante y aquello que esperan realmente los usuarios son los cambios que afecten al juego en sí. Y en este campo también se pueden sentir satisfechos pues, a nuestro entender, las mejoras son suficientes como para justificar el lanzamiento de una segunda entrega. Veamos en detalle las más destacables.
Militarmente hablando, es posible agrupar unidades formando ejércitos (esto no es nuevo) y adoptar con ellos múltiples posiciones de ataque y defensa. Éstos pueden adoptar diferentes aptitudes –agresiva, defensiva, pasiva...–, seguir órdenes de patrulla o protección y todo ello con una colocación de las unidades muy coherente y avanzando siempre al ritmo de la unidad más lenta del grupo.
Esto último es de vital importancia y supone un acierto con respecto a la competencia, ya que obliga al jugador a crear ejércitos compensados y olvidarse de crear unidades a lo loco. Cada civilización cuenta con una unidad especifica y representativa que le hace distinta del resto, y son capaces de generar unidades de combate con mayor o menor facilidad según fuera su predisposición militar a lo largo de la historia. Por tanto, todo estratega que se precie de serlo, deberá identificar qué civilización/es se adapta más al estilo de juego deseado.
El árbol de la tecnología es otro de los puntos fuertes ya que ofrece al jugador un número de posibilidades muy elevado para cada ►

El árbol de la tecnología

El continuo avance de nuestro pueblo nos hará tomar decisiones de extrema importancia, que marcarán las posibilidades futuras. Según vayamos creando nuevos edificios y desarrollando nuevas artes/tecnologías, se abrirán nuevas opciones que a su vez pueden desembocar en otras...

De este modo, se forma un árbol que extiende sus ramas hasta un nivel tan alto, que obliga al jugador a decidirse entre varias posibilidades, ante la imposibilidad de acceder a todas. Así, dos pueblos iguales pueden con el tiempo dar lugar a civilizaciones con distintos grados de desarrollo y habilidades propias. ¡Que el jugador decida su propia suerte!



Protagonistas de la historia



Las cinco campañas que nos presenta «Age of Empires II: Age of Kings» se basan en otros tantos personajes ilustres de la historia. Todas ellas pueden ser abordadas de forma independiente y cada una consta de varias misiones que sí son secuenciales.

William Wallace: Los guerreros escoceses se preparan para intentar detener una dura ofensiva inglesa. Debemos construir un ejército ordenado a partir de campesinos que no están acostumbrados a la lucha. Es la misión que hace las veces de tutorial y los jugadores que conozcan bien la primera parte, pueden pasar directamente a las dos últimas misiones (formaciones y guarniciones).

Juana de Arco: Una dura batalla que ya dura muchos años parece tocar a su fin. El ejército francés está muy diezmado y pronto toda Francia pasará a manos de los ingleses. Todos han perdido la esperanza excepto una joven que cautivará al resto del país.

Barbarroja: Un hombre con un objetivo muy claro en mente, iniciar la Tercera Cruzada, y para ello debe englobar los vastos dominios germanos bajo la tutela del Imperio Romano.

Genghis Khan: Las tribus nómadas de las estepas Asiáticas vivían separadas en sus propios pueblos hasta que éste gran personaje las unió, formando un ejército sin comparación. La duda es saber si podrán someter a pueblos tan importantes como China y Persia...

Saladin: Las cruzadas a Tierra Santa llevaron a muchos caballeros europeos a zonas muy lejanas. En medio del desierto, tendrán que hacer frente al poderoso ejército de los Sarracenos.



Varias culturas, objetivos comunes



CHINA: La dinastía Sui, allá por el año 581, logró la unificación y se convirtió en una poderosa civilización durante los siguientes mil años. Pueden ocultarse en gran número en los centros urbanos.



CELTAS: Habitaban el Norte de Europa y lucharon contra Julio Cesar durante la conquista de las Galias. Luego tuvieron que quedarse con partes de Francia, Irlanda, Gales y Escocia. Son muy rápidos.



VIKINGOS: fueron una de las últimas tribus bárbaras que ocupaban la zonas Escandinava. Construyen embarcaciones con gran facilidad y su infantería es muy resistente.



SARRACENOS: Siguen la palabra de su profeta Mohammed y quieren cambiar la religión y la política del resto del planeta. Especialistas en comercio y fuertes sobre el agua.



INGLESES: Aparecieron en las Islas Británicas tras un periodo oscuro. Los arqueros son sus unidades más especializadas.



BIZANTINOS: Provenientes de Bizancio, han estado acostumbrados a continuas invasiones Persas, Arabes y Turcas pero resistieron gracias a sus murallas. Éste es el aspecto que más dominan.

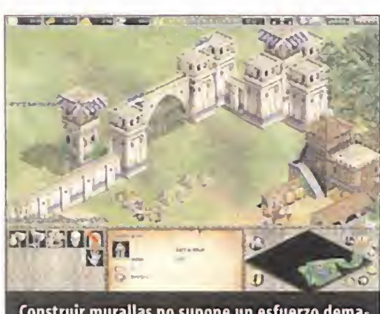




El tamaño de los edificios representativos (en este caso una catedral) es lógico en relación al resto de unidades y edificios.

Nuestro objetivo final es evidente, llegar a dominar el mundo

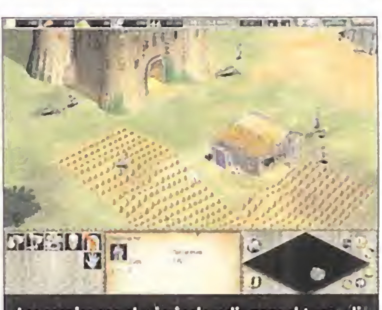




Construir murallas no supone un esfuerzo demasiado grande y dotan a la ciudad de una seguridad tranquilizadora.



Los barcos también se convierten en protagonistas durante algunos niveles de «Age of Kings»; he aquí una muestra de ello.



Las granjas son el principal medio para obtener alimentos, pero requieren una atención continua para producir eficientemente.

una de las civilizaciones. En cada punto de la evolución, el jugador deberá decidir qué habilidades deben ser mejoradas, dando lugar a un número de combinaciones que sólo podrán ser experimentadas con tiempo.
Estratégicamente hablando, tampoco podemos comentar aspectos negativos destacables. Las unidades poseen unas características muy definidas y sólo un uso correcto de ellas nos llevará a la victoria final. Por ejemplo, la caballería es buena contra los arqueros, pero caerá rápidamente frente a los picadores. A su vez, estos últimos son débiles frente a los arqueros. Esto, muy en la línea del clásico piedra-papel-tijera, nos obliga a pensar con gran detenimiento, qué ejército debemos llevar a la batalla, en función del enemigo.
También es posible construir mercados que nos permitan comprar/vender cada uno de los tres productos básicos que se manejan en «Age of Kings», esto es, alimentos, madera y piedras. Se pueden generar rutas mercantiles con los aliados, desarrollar habilidades específicas con las que obtener mejores precios...

CAMINOS PARALELOS

Para llegar a dominar el mundo y conseguir victorias que ocupen líneas en los libros de historia podemos optar por varias estrategias. La más evidente, y más comúnmente utilizada, es acabar con la resistencia enemiga usando métodos expeditivos. Una segunda opción consiste en acumular riquezas hasta conseguir la superioridad absoluta sobre el resto de civilizaciones. Por último, tenemos la posibilidad de construir una de las maravillas (símbolos de superioridad) disponibles y defenderla de los ataques enemigos.
También es posible disfrutar el juego de muchas maneras. Para los más impacientes, existe la posibilidad de generar un mapa aleatorio en el que hasta ocho contendientes lucharán por la hegemonía. Una segunda opción es abordar una partida "Regicida"; en ella el objetivo es acabar con el resto de reyes enemigos. La tercera opción pasa por elegir cualquiera de las cinco campañas basadas en personajes históricos de renombre (Juana de Arco, Saladino, Genghis Khan...). Y por último, si disponemos de una red local, módem, Internet, etc. es posible retar a todos aquellos que presuman de ser los números uno y demostrarles quién es el auténtico rey de la estrategia.
Queda claro que Microsoft no ha pretendido realizar un producto que suponga un giro de 90 grados en la estrategia en tiempo real. Ha preferido seguir el estilo clásico (en el que se englobaba la primera entrega) y mejorar aspectos tan importantes como el desarrollo tecnológico, estrategia militar y diplomacia /comercio. Las campañas no son "escaramuzas" militares de pocos minutos, y han sido concebidas como épicas batallas y grandes conquistas. Sus múltiples posibilidades de juego, conseguida jugabilidad y fidelidad histórica convierten a «Age of Kings» en un nuevo aspirante al trono de estas Navidades. Tanto si disfrutasteis de la primera entrega, como si nunca habéis probado las excelencias de la saga, nos sentimos en el deber de recomendarlo a todos aquellos que hayan disfrutado alguna vez sintiéndose protagonistas de la historia.

J.J.V.

Shadow Company

Left for dead

Finalmente
un juego de acción táctica
en tiempo real
totalmente en 3D

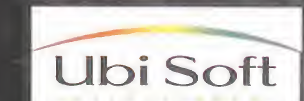
Controla hasta 12 mercenarios a la vez, cada uno con sus propias habilidades específicas.
9 vastas zonas de campaña y docenas de misiones realistas.

¡¡ Lucha por la supervivencia y la venganza de tu equipo !!

UBI SOFT ENTERTAINMENT
Crta. de Rubí, 72-74 3a planta. Edificio Horizon
08190 Sant Cugat
Barcelona
http://www.ubisoft.es







Punto de Mira

- Compañía: **DMA/TAKE 2**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ARCADE**



El índice de criminalidad cada vez es mayor. Por mucha gente que se una al cuerpo de policía, los agentes de la ley siempre son superados por las ingentes cantidades de maleantes que se reunen en los "puntos calientes" de la ciudad. ¿La única manera de sobrevivir a este caos? Unirte al bando más poderoso.





Pentium 200 • 32 Mb Ram • 65 Mb Disco Duro • CD-ROM 4x • Recomendable Aceleracion 3D • Multijugador: IPX, TCP-IP, INTERNET

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	85

Demasiado parecido a la primera parte. La cámara de seguimiento tiene un movimiento muy brusco. La jugabilidad es, al igual que en la primera parte, muy elevada

puntuación total **77**

GTA 2
Guerra de bandas

Comenzamos nuestra aventura en «GTA 2» como unos recién llegados al peligroso mundo de la mafia. Como mercenarios, tendremos que aceptar toda clase de misiones. Desde un asesinato a sangre fría hasta un robo, pasando por la escolta de un "capo" de alguna banda. Tres son las bandas que dominan la ciudad y que la dividen en diferentes zonas de influencia. En cada una de ellas habrá una serie de cabinas de teléfono en las que podremos recoger las misiones y llevarlas a cabo para aumentar nuestro prestigio hacia esa banda pero, recordad que dichas organizaciones están enfrentadas y un objetivo siempre se hará para perjudicar al enemigo por lo que, mientras que ganaremos reconocimiento por un lado nos pondremos, por el contrario, en el punto de mira del bando afectado. La solución será realizar misiones de manera compensada de forma que casi nunca nos enemistemos totalmente con alguien, lo cual sería sumamente arriesgado y aumentaría la complicación del juego que es, para que engañarnos, ya de por sí bastante elevada.





Uno de los aspectos más novedosos de «GTA 2» es que si cogemos el arma adecuada, ahora podremos disparar desde el interior de los vehículos.



Un vehículo muy dañado comenzará a arder por muy diferentes zonas de la carrocería, y llegará un momento en el que estalle, pudiendo matarnos.

LA POLICÍA CONTRA TODOS

Como no, en el escenario de juego hay un cuarto grupo en discordia, que es la policía. Al principio resultaremos desconocidos para ellos y tan inocentes como un recién nacido. Poco se pueden imaginar que nuestras intenciones son más abyectas de lo que creen. De hecho, podremos realizar toda clase de acciones subversivas como robar un coche, darle una paliza de escándalo a un transeúnte o liarnos a tiros en medio de la calle y permanecer impunes, siempre y cuando no nos vea un coche patrulla. Una vez que seamos avistados se pegarán a nosotros como ventosas y, según acabemos con ellos, vendrán más hasta que sea imposible deshacernos de todas, con lo que acabaremos con nuestros huesos en la fría celda y, no sólo eso, sino que además, si nos encontramos en medio de una misión y capturan también a la persona que escoltábamos, por poner un ejemplo, ésta hará todo lo posible por vengarse de nosotros y bajará nuestro prestigio entre ese bando.

El uso de aceleración 3D permite efectos visuales como brillos, destellos y focos de luz

DEMASIADO PARECIDO

Esa es la mayor lacra de «GTA 2», y es que resulta exageradamente parecido a la primera parte. Está bien que una continuación deba



Las explosiones forman uno de los efectos visuales muy mejorados con respecto de la primera parte, gracias al uso del hardware acelerador.



Tendremos a nuestra disposición un gran arsenal de destrucción, desde una sencilla automática, hasta un demoledor lanzacohetes.



Si logramos coger un coche de policía veremos que nos hemos puesto al volante de los mejores del juego. ¿El problema? Llama demasiado la atención.

Cada vehículo tendrá una música diferente puesta en la radio, tocando todos los estilos actuales



Según acabemos con éxito las distintas misiones encomendadas, nuestra reputación entre todas las bandas aumentará o disminuirá, según para quién hayamos hecho el trabajito.

guardar más de una relación con su predecesor para que sea identificado al instante, pero es que a Take 2 le han dado la mano de la similitud y han cogido el brazo entero, haciendo que «GTA 2» sea idéntico a «Grand Theft Auto» salvo en el aspecto de que acepta el uso de hardware acelerador y permite efectos visuales, como brillos, destellos y focos de luz, así como una perspectiva cenital más trabajada en cuanto a la profundidad que parece existir, gracias al sistema de movimiento de los edificios y elementos de escenario, como farolas, carteles y semáforos. Pero, vehículos y viandantes, que podrían haber sido hechos con polígonos, están diseñados con sprites, lo que es un paso atrás tecnológico.

El sonido es, sin duda, y con permiso de la jugabilidad que como ocurrió en «Grand Theft Auto» es sorprendentemente elevada, uno de los apartados más conseguidos ya que el equipo encargado de este aspecto ha trabajado de manera ardua para reunir una banda sonora de antología. Si seguimos la acción del juego no descubriremos cuán perfeccionado está el trabajo de este grupo, pues seguramente no escucharemos ni una tercera parte de las grabaciones mientras que, si por el contrario, permanecemos en cada uno de los vehículos, podremos escuchar cada una de las numerosas canciones que tiene «GTA 2», de estilos francamente distintos y acorde con el tipo de vehículo cogido. Un Escarabajo, por ejemplo, dispondrá de música de surfistas; una limousina, música clásica; un Chevrolet, rock & roll, etc...

Todo hace indicar que, de nuevo, «GTA 2» despertará la controversia entre profesionales del sector y usuarios, y si mientras que con la primera parte ya hubo gran división de opiniones acerca de su simpleza tecnológica que reñía con su enorme jugabilidad, con esta segunda entrega la discusión llegará mucho más lejos pues ahora se une otro aspecto a discutir como es la escasa originalidad, en contra de un mayor cuidado tecnológico como la inclusión de aceleración 3D.

Nosotros, que en nuestra política consideramos uno de los aspectos más importantes para el software lúdico la jugabilidad y la diversión, optamos por darle un notable a este producto de Take 2 que, si bien tiene algunos fallos gordos, podrá divertir a cualquiera que busque ese aspecto anteriormente comentado pues, lo que es diversión, ofrece a raudales.

C.F.M.



Armas para la defensa y el ataque

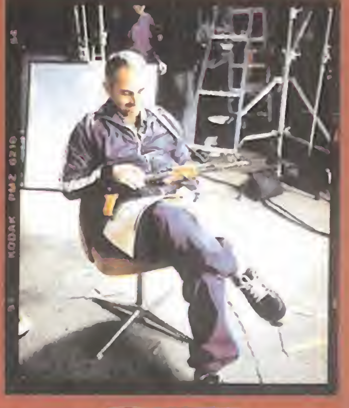


A pesar de que en el juego no son mucho más allá de dos o tres píxeles en las manos del personaje que controlamos, aquí os ofrecemos en detalle las armas que tendremos la posibilidad de utilizar, si las encontramos en el escenario o si se las quitamos a nuestras víctimas. Desde una sencilla pistola, que poco tiene que hacer contra un enemigo con un chaleco antibalas, hasta un destructivo lanzacohetes, que acabará de un solo impacto con cualquier vehículo enemigo por muy blindado que esté.

Escenas dignas de un Oscar









Una de dos, o los señores de DMA y Take 2 han querido demostrarnos que, además de hacer buenos juegos, son unos directores y guionistas de cine sin parangón, o que también se puede ganar un Oscar haciendo software lúdico.

La cuestión es que las secuencias de vídeo que pueden contemplarse, tanto en la introducción del juego como durante la aventura, tienen una calidad impresionante, tanto en lo referente al aspecto técnico del que hacen gala, por obra de la utilización de una perfecta compresión de vídeo que da casi tanta calidad como el cine que estamos acostumbrados a ver por TV o en la pantalla grande, como en lo concerniente al argumento del propio juego, pues son francamente entretenidas de ver, amén de sumergir de manera perfecta al jugador en la historia y la aventura.



262
citius | altius | fortius
revolutionarius
innovación
entrenamiento
Muy pronto a la venta. Reserva ya tu ejemplar



Presentamos el primer manager y simulador de atletismo. Una auténtica revolución.
>> TEAM ARCADE
Entra de lleno en el mundo del atletismo participando en los campeonatos más disputados del planeta en busca de la medalla de oro.
>> TRAINING MANAGER
Descubre los secretos de la vida de un atleta profesional con el manager de entrenamiento de PC Atletismo 2000.
>> MODO MULTIJUGADOR
Hasta 8 jugadores en red y 2 jugadores en un mismo ordenador (con la incorporación del nuevo modo de pantalla partida).
>> NUEVO SISTEMA DE CONTROL
El sistema de control MOUSE DRIVEN POWER™ te permitirá controlar todas las características de tu atleta con un simple clic del ratón.
>> TODAS LAS DISCIPLINAS IMAGINABLES
Con un total de 19 disciplinas de atletismo al aire libre, PC Atletismo 2000 se sitúa a la cabeza, y con mucha ventaja, respecto al resto de los simuladores de este deporte.
>> TOTAL FIDELIDAD DEPORTIVA
Los récords mundiales y olímpicos oficiales, los tamaños, medidas, y pesos oficiales, y más de 200 competiciones diferentes dotan a PC Atletismo de una fidelidad hacia este deporte nunca vista antes.
>> ATLETAS MÁS QUE VIVOS
Modelos 3D con más de 1500 polígonos, animación con deformación de mallas, creación de atletas personalizados, posibilidad de competir con atletas masculinos o femeninos, diferencias anatómicas entre lanzadores, velocistas, corredores, ...
>> ENTORNOS MÁS QUE VIVOS
Los entornos tridimensionales del juego están recreados con todo lujo de detalles.
citius | altius | fortius Revolutionarius
Discus Throw
Attempt 2
Selecciona Prueba
Salto de Longitud
110m Vallas
Long Jump
Attempt 2
PC ATLETISMO 2000
control
por sólo
2.995 Ptas.
PC-cdrom Windows™95/98
Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática
dinamic
MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
www.dinamic.net

- Compañía: **CAPCOM**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **AVENTURA**





Una inhóspita isla perdida en el Pacífico, un científico absorto en sus experimentos, una situación crítica, un grupo de rescate y un poderoso y desconocido enemigo son los únicos ingredientes que ha necesitado Capcom para crear un juego capaz de revolucionar todo lo visto hasta ahora en el terreno de las aventuras, como solamente esta compañía sabe verlas.



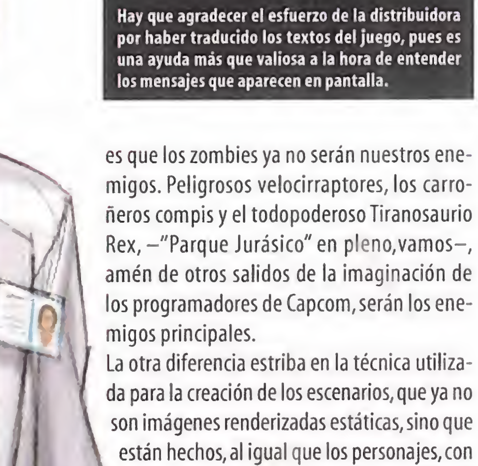
Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Un jugador • Un CD

TECNOLOGÍA:	83
ADICCIÓN:	85

El juego es sencillo y se hace bastante corto. Los escenarios tridimensionales le dan más vida al juego. El argumento y los sustos siguen estando a la orden del día.

puntuación total **83**

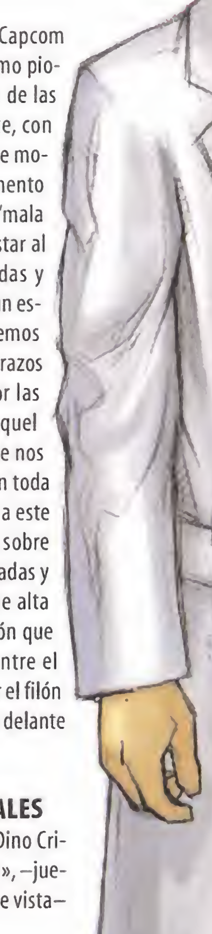




Hay que agradecer el esfuerzo de la distribuidora por haber traducido los textos del juego, pues es una ayuda más que valiosa a la hora de entender los mensajes que aparecen en pantalla.

Dino Crisis

En un lugar olvidado por el tiempo



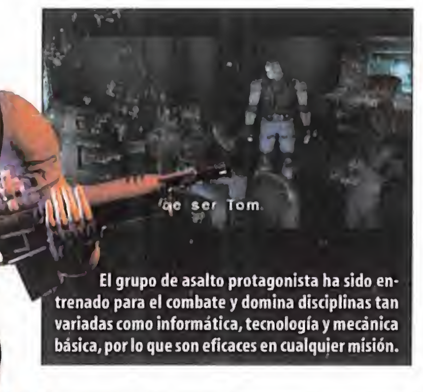
Ya desde el primer «Resident Evil» Capcom demostró su buen hacer, primero como pionera a la hora de afrontar el género de las aventuras de una manera diferente, con perfectas dosis de acción salpicada de momentos violentos, un cuidado argumento lleno de sorpresas y, sobre todo, una "mala leche" considerable a la hora de asustar al jugador, con apariciones inesperadas y ataques insospechados, de los que aún estamos recuperándonos. Todavía podemos recordar en «Resident Evil 2» esos brazos de zombies saliendo de repente por las ventanas de un estrecho pasillo o aquel monstruo atravesando un espejo, que nos dejaron el corazón a mil por hora. Con toda seguridad, la gente que haya jugado a este título sabrá a lo que nos referimos, sobre todo si lo hicieron con las luces apagadas y la consola conectada a un sistema de alta fidelidad. Visto el éxito y la aceptación que este tipo de aventuras ha tenido entre el usuario, Capcom ha decidido explotar el filón al máximo, dando un paso más hacia delante en lo referente a la tecnología.

ESCENARIOS TRIDIMENSIONALES

La diferencia que encontramos en «Dino Crisis» con respecto a los «Resident Evil», –juegos a los que más se asemeja a simple vista– es que los zombies ya no serán nuestros enemigos. Peligrosos velocirraptores, los carroñeros compis y el todopoderoso Tiranosaurio Rex, –"Parque Jurásico" en pleno, vamos–, amén de otros salidos de la imaginación de los programadores de Capcom, serán los enemigos principales.

La otra diferencia estriba en la técnica utilizada para la creación de los escenarios, que ya no son imágenes renderizadas estáticas, sino que están hechos, al igual que los personajes, con polígonos texturizados; de ahí que se hayan podido potenciar aspectos como el scroll, los cambios activos de cámara y una mayor interacción con los elementos del mismo, por parte de los personajes.

El argumento nos mete en el rol de Regina, un comando especialista de un grupo de asalto y rescate que tiene que desplazarse a una isla perdida en el Océano Pacífico para encontrar al doctor Kirk. El científico, al que se creía muerto, ha continuado investigando sobre una energía alternativa e inacabable, que tiene como base principal el oxígeno. Debido a un error, la isla ha vuelto a los primeros años de su historia, haciendo que los dinosaurios dominen aquel selvático lugar y los humanos se conviertan en el alimento y la raza a ser extinguida.



El grupo de asalto protagonista ha sido entrenado para el combate y domina disciplinas tan variadas como informática, tecnología y mecánica básica, por lo que son eficaces en cualquier misión.



Los discos DDK y los Code son la llave maestra de la instalación. Ciertas puertas precisan la inserción de los discos correspondientes para ser abierta, así como la resolución de un puzzle.


El Tiranosaurio Rex es el enemigo más formidable que nos encontramos en nuestra aventura. Es prácticamente imposible de derrotar, dado tanto su increíble tamaño como su resistencia.

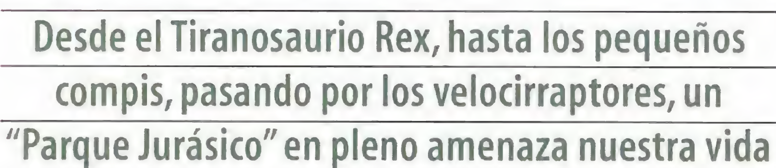

Los sustos estarán a la orden del día, pues en ningún momento sabremos cómo, por dónde y cuándo aparecerá uno de esos reptiles gigantes, dispuestos a convertirnos en su plato principal.



La trepidante acción nos obligará a tomar decisiones rápidas que condicionarán el rumbo de nuestras pesquisas




Desde el Tiranosaurio Rex, hasta los pequeños compis, pasando por los velocirraptores, un "Parque Jurásico" en pleno amenaza nuestra vida



Lo que al principio será una misión rutinaria al final se convertirá en una prueba de supervivencia para los integrantes del equipo, que tendrán que combatir con su habilidad militar y tecnológica contra la fuerza bruta y la ferocidad de criaturas que existieron millones de años antes y que, ahora, por alguna razón han vuelto a la faz de la Tierra.

El sistema de juego será el mismo de los «Resident Evil», es decir, exploración de diversas localizaciones, hallazgo de decenas de objetos, conversaciones con personajes medio moribundos y complicados puzzles, además de una escasez de munición más que preocupante y que nos llevará, en muchos casos, a esquivar a nuestros enemigos más que a vencerlos.

LA ESENCIA DE CAPCOM

Hace ya bastante tiempo que se ha tocado techo en lo referente a la calidad gráfica de los juegos de Playstation. Ya sabemos de lo que la máquina es capaz, pues muestra de ello son «Resident Evil 2», de la misma compañía, «Silent Hill», «Final Fantasy VIII» y ahora este «Dino Crisis»; y decir que los gráficos llegan a sorprender es algo que hay que omitir porque, para qué ocultarlo, ya lo esperábamos. La ambientación es de película. Se nota que Capcom no ha perdido ese toque genial a la hora de hacernos pasar miedo y divertirnos al mismo tiempo, pues os aseguramos que los sustos continúan a la orden del día.

El único "pero" del juego es que puede resultar algo corto para la gente experimentada; aquel que haya conseguido finalizarse con éxito «Resident Evil» no encontrará en «Dino Crisis» ningún reto a su altura, más que nada porque una vez que se aprende a esquivar a los dinosaurios el único escollo que puede encontrarse son los puzzles, elementales en la mayoría de los casos.

«Dino Crisis», aún así, hará las delicias de los seguidores de Capcom pues, sin duda, se ve su estilo en todas y cada una de las salas que podemos cruzar con la protagonista del juego.

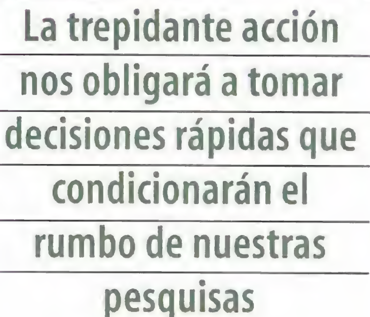
C.F.M.



Esos Puzzles tan originales

A pesar de estar basados la mayoría en antiguos rompecabezas, Capcom los ha sabido disimular de tal manera que casi parecen novedosos tanto en argumento como en apariencia. Así, tendremos desde manejar una grúa para abrirnos camino entre contenedores, hasta anular gases venenosos con otras sustancias, pasando por solucionar rompecabezas que aparecen en los ordenadores, activar baterías de energía en un orden correcto o juntar enormes tuberías para que fluya la energía eléctrica.





Secuencias Renderizadas

Durante el juego podremos asistir a una serie de secuencias de vídeo hechas con gráficos renderizados que, no sólo añadirán más espectacularidad al juego, pues la calidad de éstos es más que sobresaliente, sino que también servirán para ponernos en antecedentes antes de adentrarnos en la aventura.





- Compañía: **IMPRESSIONS/ SIERRA**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Enigmático, milenario... Estos son algunos de los calificativos que pueden describir a la perfección, en su conjunto, el antiguo Egipto, la morada de los todopoderosos faraones y maltratados esclavos, una de las primeras civilizaciones clasistas y discriminante para con los extractos más pobres de toda su sociedad; cuna de tradiciones politeístas y de una arquitectura prodigiosa. Y todo ello se puede apreciar en la más nueva de las producciones de Impressions.



Procesador: Pentium 133 MHz • Disco Duro: 300 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: Sí (TCP/IP, LAN, Internet)

TECNOLOGÍA:	79
ADICCIÓN:	85

La explicación de las misiones en, en ocasiones, algo confusa. La dificultad del juego está muy bien graduada. El estudio histórico que se ha hecho para el juego, es patente a lo largo de la partida.

puntuación total **84**

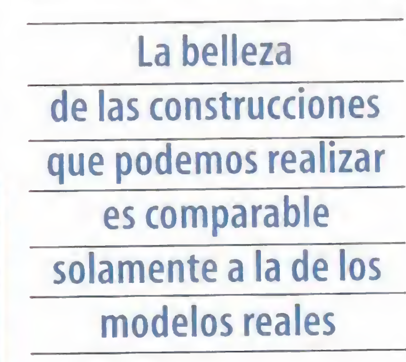


Faraón
Los príncipes de Egipto

La compañía Impressions, filial de Sierra Online, se ha especializado desde hace años en un apartado dentro del género de la estrategia en tiempo real que, hasta que ellos llegaron, estaba completamente abandonado. Lejos de centrarse en cruentas batallas, en gestión de tropas y en investigación de poderoso armamento, Impressions dirigía sus pasos hacia el desarrollo de ciudades e imperios, teniendo que controlar la economía, los recursos alimenticios, la seguridad ciudadana, las rutas de comercio y, en definitiva, el progreso de la civilización. Así nacieron «Caesar» y su perfecta visión del auge y caída del todopoderoso Imperio Romano, y ahora «Faraón», centrado en el esplendor del antiguo Egipto.

ESQUEMAS YA CONOCIDOS

«Faraón» respeta los mismos esquemas prácticos de «Caesar» en el interfaz de usuario y en el sistema de juego, pero la estética varía considerablemente para adaptarse al aspecto pictórico y artístico de aquella época. Así, todos los menús y opciones de juego estarán adornados con jeroglíficos, imágenes de deidades dispuestas en el clásico perfil que caracterizó al arte egipcio e incluso algunas de las acciones estarán presentadas como glifos, lo que nos obligará a acostumbrarnos a la acción que lleva a cabo dicho botón o menú.
Si bien esto no dificulta la acción sí nos obliga a centrarnos en el juego para sacarle todo el jugo que tiene; que es mucho, por cierto.
Comenzaremos nuestra misión en los albores de la civilización, cuando sólo podían encontrarse unas aldeas dispersas, cercanas a las orillas del Nilo, pues la fertilidad de estas tierras las hacía idóneas para la agricultura, para ir aumentando en tecnología y sabiduría.



Los cazadores proporcionarán carne a los bazares, que comprarán los habitantes de la ciudad para su consumo propio, lo que nos proporcionará una buena suma de dinero.

La belleza de las construcciones que podemos realizar es comparable solamente a la de los modelos reales

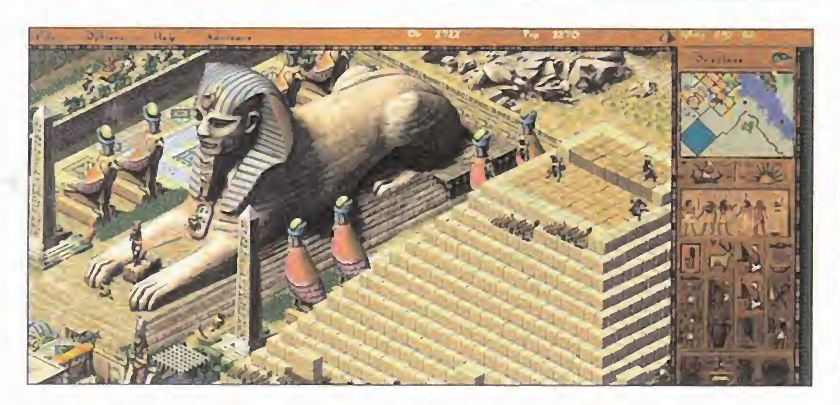


La inmigración comenzará en el momento que dispongamos zonas reservadas para la construcción de viviendas y construyamos pozos para abastecer de agua a los habitantes.


El juego nos permitirá ver en todo su esplendor fastuosas construcciones, desde templos hasta las características pirámides y los inmensos palacios que servían de morada al faraón.


Al final de cada nivel se nos mostrará una ventana con los datos generales sobre lo bien o lo mal que lo hemos hecho.

El aspecto religioso tiene gran importancia pues si tenemos contentos a los dioses nos obsequiarán con premios divinos





En cada escenario encarnaremos a una de las dinastías de la familia que elijamos

PROBLEMAS CON LA JUGABILIDAD

Uno de los problemas que se presentan en «Faraón» a la hora de la resolución de escenarios es que no se explican con claridad los objetivos de los mismos, lo que lleva, en más de una y de dos ocasiones, a errores de concepto que nos pueden dejar atascados, por una tontería, en un nivel que está más que resuelto desde hace tiempo.

Por poner un ejemplo, una de las primeras misiones que se nos encomiendan es fomentar la religiosidad de los habitantes de nuestra ciudad y, para ello, nos aconsejan edificar templos y altares en honor de una deidad concreta, lo que no nos dicen es cuántos, por lo que no vale de nada suponer que con uno o dos será suficiente, sino que deberemos construir a lo largo y ancho de la ciudad una cantidad que, aunque para nuestro criterio sea ridícula, hasta que no sea alcanzada no nos permitirá conseguir el objetivo concreto, con el agravante de que en ningún momento se nos avisará de lo que nos falta, lo que conduce inevitablemente a estar muy posiblemente unos cincuenta minutos en un escenario que, a lo mejor, debería resolverse únicamente en diez, como mucho.

Para la realización de los gráficos se ha utilizado el mismo motor con el que se llevó a cabo la última parte de «Caesar», potenciándolo sensiblemente para alcanzar la calidad requerida en la actualidad. Y el resultado es más que notable. Podremos ver en todo su esplendor fastuosas construcciones, desde templos hasta esfinges, pasando por las características pirámides y los inmensos palacios que servían de morada al faraón. Incluso podremos llevar a cabo la elaboración de monumentos y prodigios arquitectónicos reales, como la Esfinge de Gizeh o las pirámides de Keops, Kefren y Micerinos, por poner unos ejemplos, aunque, en el caso de estas últimas, llevarán nuestro nombre.

La banda sonora se ha compuesto expresamente para el juego y sigue los esquemas musicales y rítmicos propios de aquellos lugares, con lo que la ambientación en el aspecto sonoro está más que lograda; algo que también se potencia gracias a los efectos de sonido que caracterizan cada una de las unidades y edificios, pues en todas ellas existe un sonido específico.

La dificultad, salvo por lo comentado, crece de forma gradual, normalmente enfrentándonos a una situación problemática que, para ser resuelta, obliga a la construcción de un nuevo tipo de edificio, lo cual nos enseña de manera activa a enfrentarnos a las situaciones comprometidas desde el primer momento, para sumergirnos en nuestro rol.

En cuando a la trama argumental es preciso decir que es uno de los aspectos más cuidados del juego, pues los programadores se han informado exhaustivamente antes de desarrollar el aspecto histórico del juego, completamente fiel salvo en nombres que, por supuesto, serán aquellos que nosotros queramos tener como faraones, a todas las situaciones, fechas, sucesos, guerras y demás, dándonos, como nota curiosa, la posibilidad de cambiar el rumbo histórico y haciendo que la civilización egipcia sea de las más florecientes, más allá de su época de declive.

Impressions sigue con su temática histórica a la hora de hacer juegos, en esta ocasión, dándole marcha atrás a la máquina del tiempo, y llevándonos desde el imperio romano con sus «Caesar» hasta Egipto con «Faraón». Demuestran que en estas lides son maestros y que esta temática da mucho de sí. ¡Quién sabe!, a lo mejor dentro de algún tiempo nos sorprenden con una Edad Media, una época Babilónica, un renacimiento tardío o, incluso, siguen echando marcha atrás en el reloj del tiempo y nos llevan al Neolítico. Sea cual sea el momento de la historia, seguro que lo hacen a la perfección.

C.F.M.

El editor de escenarios



«Faraón» pondrá a nuestra disposición un completo editor de escenarios, de sencilla comprensión y aún más fácil manejo, pues sigue el sistema de iconos que ya comenzó a hacer popular en su tiempo, dentro de los editores de escenarios, el que llevaba «Warcraft II». Teniendo al comienzo un escenario vacío y llano, podremos colocar toda clase de elementos, desde zonas de agua, ciénagas, dunas, rocas, minas de oro, vegetación e incluso podremos decidir eventos en zonas concretas, que se producirán aleatoriamente durante la partida o puede que nunca ocurran, pero convertiremos esa porción de mapeado en propensa a esa situación... terremotos, inundaciones, etc.

Las diferentes épocas



«Faraón» se dividirá en cinco épocas diferentes de la civilización del antiguo Egipto. Al principio solamente podremos acceder a la primera pero, según vayamos superando con éxito las distintas misiones, el juego nos ofrecerá acceso a las siguientes. En el periodo predinástico podremos formar parte de los albores de lo que, posteriormente, iba a ser una gran civilización, por lo que no será excesivamente grandioso en cuanto a arquitectura, sino algo más bien práctico. Le seguirá el período arcaico, con los egipcios ya asentados en la ribera del Nilo y mucho más preocupados en el momento actual por establecer una fuerza militar y política de elevado potencial; el antiguo reino, la siguiente época, aparecerá repleta de combates y luchas con diferentes grupos y civilizaciones vecinas; tanto el reino medio como el reino nuevo serán las dos últimas partes del juego, en las que podremos contemplar las maravillas arquitectónicas que aún hoy nos maravillan, como la Gran Pirámide, el Valle de los Reyes y la Esfinge. La construcción de éstas formarán parte de nuestros objetivos prioritarios.

Faraón Primeros pasos en Egipto

Estas páginas os ayudarán a solventar los problemas que os surgirán durante las primeras horas de juego. Dificultades en cuanto a la gestión de las ciudades, construcción y mantenimiento de los edificios, recolección de materias primas, alimentación de los habitantes, e incluso enfermedades y plagas, así como el resto de problemas a los que tuvieron que enfrentarse los faraones del antiguo Egipto, a los que encarnamos durante el juego.

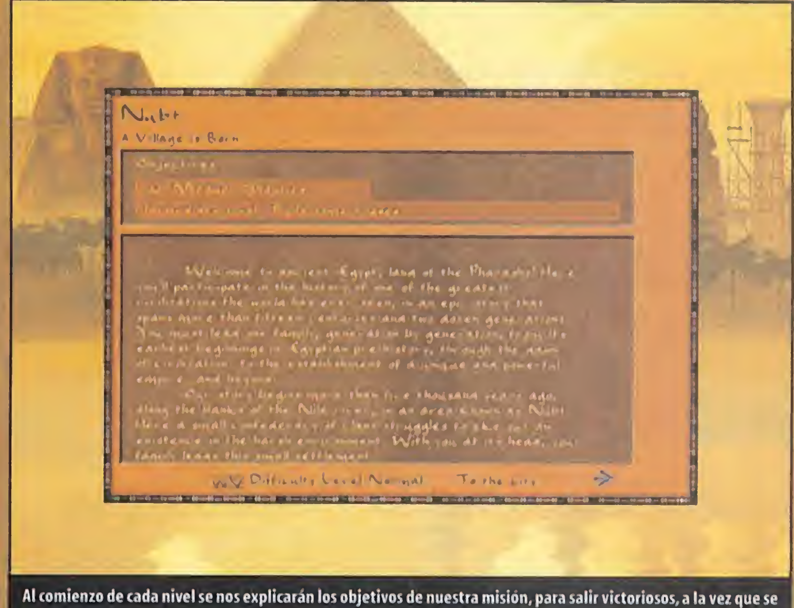
A fin de aspirar al éxito y la rapida resolución de los niveles a los que vamos a enfrentarnos, una máxima que deberemos tener presente en todo momento será la de construir nuestra civilización con la misma grandiosidad que mostraron los arquitectos de aquella época, por lo que deberemos actuar de manera completamente contraria a como estábamos acostumbrados a hacer en esta clase de juegos.

En «Faraón», cuanto más, mejor; por lo que no bastará con creer que con un pozo y un manantial será suficiente para abastecer una zona de casas que ocupe diez cuadrículas, o pensar que con un edificio de bomberos se podrá acabar con los posibles incendios que se produzcan o que una sola oficina de policía podrá mantener el orden, y que un arquitecto será capaz de mantener todos los edificios y minas en perfecto estado.





Una ventana se abrirá automáticamente avisándonos de un evento que acaba de suceder en nuestra ciudad y que puede ser bueno, como un regalo de los dioses, o malo, como un incendio o un ataque de malaria.



Al comienzo de cada nivel se nos explicarán los objetivos de nuestra misión, para salir victoriosos, a la vez que se nos relata escuetamente la situación histórica actual y los problemas que podemos encontrarnos.

Hay muchos caminos para conseguir una ciudad autosuficiente pero, uno que hemos visto que funciona perfectamente es el siguiente.

Primero, edificar veinte unidades de viviendas, cerca del camino, pero en una zona donde el suelo tenga césped, señal de que en el subsuelo hay agua para abastecer los dos pozos y el manantial que construiremos a continuación. Una vez que lleguen los colonos, nuestro siguiente paso será alimentarlos, para lo que edificaremos una cabaña de cazadores que procurará carne de las aves salvajes que haya por la zona; un granero que dará cereal y hará las veces de almacén y un mercado, para vender todas estas materias primas a los ciudadanos. Para prevenir incendios alzaremos un edificio de bomberos cerca del manantial, para que pueda abastecerse de agua rápidamente y combatir los incendios con más eficacia, y para procurar orden una estación de policía; por último, un arquitecto para mantener los edificios en perfecto estado. Siguiendo este orden numeral, no debería haber ningún problema en la ciudad; por lo menos, de carácter interno.

LA FUERZA DE LA RELIGIÓN

Uno de los aspectos que más deberemos cuidar en la gestión de nuestra civilización será el religioso, primero porque deberemos decidir la deidad a la que rendimos culto, pues cada una podrá otorgarnos un tipo de milagro y, segundo, la manera de tener contentos a los dioses, rindiéndoles culto.

En los primeros niveles que podemos construir este tipo de edificio tendremos a nuestra disposición templos, altares y plazas para festivales. Los primeros deberían repartirse a lo largo de la ciudad, en puntos estratégicos como las cercanías de las zonas de viviendas, teniendo que estar en un número de a uno por cada quince o veinte unidades de viviendas. Los altares sirven, en pocas palabras, para "recordar" a la gente sus deberes religiosos, por lo que los mejores sitios para ponerlos serán los centros de las calles y deberán construirse en un número que doble el que tenemos de templos. Solamente podremos hacer una plaza para festivales y servirá para realizar celebraciones hacia el dios adorado de manera que, tanto los habitantes de la ciudad como el ser superior, estén contentos y, en el primero de los casos, trabajen con más ánimo, y en el segundo, nos ofrezca regalos celestiales. Será conveniente no espaciar las fiestas más de seis meses, pues la alegría puede resentirse pasado este tiempo.

El cuidadoso estudio artístico llevado a cabo por el equipo de diseño ha hecho posible el elevado detalle que podemos apreciar en todas y cada una de las construcciones



LA CONSTRUCCIÓN DEL MAUSOLEO

Más avanzados en el juego, cuando comencemos a ganar fama y respeto entre el populacho, como faraones todopoderosos, podremos acceder a la construcción de nuestro mausoleo, lugar donde realizaremos el descanso eterno y nuestra reunión con los dioses. Los costes de dicha edificación suelen ser muy elevados y tendrán que compartirse con los necesarios para hacer prosperar la ciudad, pues de ello dependerá que al final logremos acabar nuestra obra. Contamos para ello con unos años determinados que son, ni más ni menos, que el tiempo de vida del faraón. Una perfecta combinación de minas de oro y almacenes en las cercanías, junto con mercadillos donde vender la carne y los cereales que consigamos, nos permitirán lograr la cantidad de dinero necesaria para llevar a cabo la construcción. Usar la rudeza con los constructores de la Pirámide o la Esfinge hará que trabajen más rápido, pero también que estén más descontentos y eso, a la larga, puede finalizar en rebelión.



El cultivo de regadío

El cultivo de regadío será uno de los descubrimientos más importantes para el Imperio Egipcio, pues le supondrá no sólo el abastecimiento de toda la colonia y la falta de hambre, sino también la posibilidad de conseguir mucho dinero con el comercio marítimo o terrestre que, después, podremos usar en la construcción de nuestro futuro lugar de reposo eterno y de reunión con los dioses.

- Compañía: **REFRACTION/TAKE 2**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



Doce misiones, con muy diferentes objetivos, pondrán a prueba nuestras habilidades





Procesador: Pentium 200 • Disco duro: 75MB • RAM: 32MB • Multijugador: Sí (TCP/IP, IPX, SERIE) • Tarjeta 3D: Sí (Rec/D3D)

TECNOLOGÍA:	**75**
ADICCIÓN:	**77**

La rutina de detección de choque podría haberse depurado. Los efectos de sonido tienen muy buena calidad. Las texturas son, en ocasiones, demasiado simples. La adecuada combinación de acción con estrategia y simulación, aumenta la vida del juego, aunque la acción es el elemento predominante.

puntuación total **70**



Codename Eagle

Fuerzas especiales en acción

Aprovechando el éxito actual de juegos como «Tomb Raider» para PC y Playstation, o «GoldenEye» para Nintendo 64, y siguiendo los esquemas de desarrollo y tecnología de títulos como «Hidden & Dangerous» o «Rainbow Six», Refraction acaba de terminar uno de sus más ambiciosos proyectos. Con el nombre de «Codename Eagle» nos presenta un título para PC que nos mete en la piel de un soldado de las fuerzas especiales que deberá enfrentarse en solitario a toda suerte de misiones, cada vez más complicadas, en terrenos inhóspitos, llenos de enemigos y trampas mortales. La historia nos sitúa a comienzos de los años 20, tras la muerte del zar de Rusia, Pedro I el Grande, y el acceso al trono de su ambicioso hijo. El plan del descendiente es usar el poder industrial de su país para conquistar las naciones vecinas a éste, y simbolizar esto como un primer paso hacia el dominio del mundo entero. Un pequeño grupo militar, especializado en toda clase de incursiones, ha formado un bando aliado conocido únicamente como "La orden de la sombra", al cual pertenece el protagonista de la aventura.





Aunque la sangre no podía faltar durante la acción, «Codename Eagle» no es sólo apto para adultos.



Podremos manejar ciertas máquinas de combate para infiltrarnos en las líneas enemigas.

En «Codename Eagle» controlaremos, en todo momento, a uno de los miembros del grupo rebelde, al cual deberemos equipar con el armamento que creamos oportuno para la misión que se está a punto de emprender. Este detalle garantiza la variedad del juego y contribuye a que la estrategia no tenga límites, pues de nuestra decisión dependerá, primero la dificultad a la hora de realizar el objetivo y, segundo y más radical, la victoria o la derrota. Los movimientos del personaje son muy numerosos a la par que sencillos de llevar a cabo, pues el aspecto arcade que tiene el juego predomina sobre la simulación y la estrategia; esto hace que destaque aquello que los programadores han pretendido conseguir con este título, esto es, la acción más trepidante posible, mezclada en ocasiones con otros géneros, como los anteriormente citados.

«Codename Eagle» consta de doce misiones y cada una nos sitúa en un lugar y un momento diferentes. Los objetivos variarán desde un asesinato de un alto mandatario ruso, hasta el bombardeo de una zona militar o industrial, pasando por el robo de unos planos secretos o el asalto a un tren o la demolición de un edificio o de un puente, lo que, en ocasiones, nos obligará a pilotar diferentes máquinas, desde un camión de carga, hasta un biplano. Los gráficos del juego están realizados a base de polígonos texturizados y su calidad roza el notable, si bien tiene algunos fallos que le restan bastantes enteros a la nota final. El entorno gráfico, por ejemplo, tiene defectos importantes en la representación del escenario, lo que hace que al acercarse a un elemento formado por varios polígonos y aumentar en consecuencia su detalle, esta acción se realice de manera muy brusca.

Por otra parte, están los errores en el detector de colisión, lo que hará que el personaje, en ciertos momentos en los que está muy próximo a un objeto sólido, llegue a "introducirse" en él, lo cual le resta realismo a la acción.

El aspecto sonoro, sí está muy bien realizado tanto en lo que a la banda sonora se refiere, como a los efectos de sonido, siendo éstos últimos completamente espectaculares, sobre todo si disponemos de un sistema Surround en nuestro ordenador.

«Codename Eagle» tiene la calidad suficiente como para divertir al usuario, siempre y cuando no busque grandes alardes tecnológicos pues, en este aspecto, el título se queda un poco por debajo de la media.

C.F.M.

CONVIERTE TU PC EN UNA AUTÉNTICA MÁQUINA MULTIMEDIA



MAXI SOUND FORTISSIMO

- Calidad de sonido impecable.
- 2 ó 4 altavoces.
- Compatibilidad total garantizada para todos tus juegos.
- Salida Óptica digital.
- Incluye software ACID DJ (editor musical).



MAXI TV VIDEO PCI3

- Sintoniza cualquier canal de televisión
- Detección automática de páginas teletexto
- Fotografía digital (resolución 756X576)
- Captura de vídeo
- Mando a distancia para el control de todas las funciones de la tarjeta



MAXI FLAT SPEAKERS

- Diseño vanguardista combinado con la mejor calidad de sonido.
- Incorporan la mejor tecnología disponible actualmente para el desarrollo de altavoces planos S-LAB, de Planar Technology.
- Proporcionan una sensación de sonido envolvente mejor que los altavoces tradicionales.



MAXI BOOSTER 160 RADIO

- Altavoces multimedia que incluyen un sintonizador de radio, para que disfrutes de tus emisoras favoritas en cualquier momento.
- Sus poderosos amplificadores te proporcionan una reproducción de sonido de gran realismo.
- Incluye auriculares estéreo.
- Potencia: 160 Watts PMPO.



RACING WHEEL

- El volante que te ofrece las mejores sensaciones que habrás vivido conduciendo en tu ordenador.
- Incorpora dos palancas de cambio de marchas digitales como las utilizadas por Ferrari.
- Podrás elegir entre una conducción totalmente manual gracias a sus palancas para acelerar y frenar progresivamente, o pisar a fondo sus pedales.
- Tiene múltiples funciones y botones: pad de 8 direcciones para navegar por los menús, 10 botones de acción más función Turbo fire.
- Y además, podráss conectar tu volante tanto a un puerto USB o de serie, según el equipo que tengas.



DUAL ANALOG GAMEPAD

- Mando ergonómico para PC y Mac.
- Dos sticks analógicos.
- 13 botones programables.
- Compatible con todos los juegos.
- Conexión mixta digital/USB.

Hipermercados
SABECO

www.guillemot.com



Punto de Mira

- Compañía: **PSYGNOSIS**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULACION**



La Segunda Guerra Mundial como escenario en simuladores de combate sigue dando mucho juego. «Nations» viene a aportar su jugabilidad al género

Procesador: Pentium 233 MHz • Disco duro: 1GB • RAM: 32 MB • Multijugador: si (TCP/IP, IPX, MÓDEM, RED, SERIE) • Tarjeta 3D: SI (DIRECT 3D)

TECNOLOGÍA:	74
ADICCIÓN:	83

Las batallas aéreas están representadas con decenas de aviones, cada uno dispuesto para su cometido. Casi nada es adorno y las misiones están diseñadas cuidadosamente y con rigor histórico. Gráficos bastante buenos pero tiene importantes fallos técnicos que esperemos tengan fácil solución con la instalación de parches. Muy sencillo de controlar, de hecho demasiado. Pero, la verdad, el realismo es algo que escasea en los simuladores de vuelo de la época.

puntuación total **80**



Nations WWII Fighters Command

Duelos aéreos en la vieja Europa

«Nations WWWII Fighter Command» es de esos programas que aprovechan un tema de moda para atraer al público, con un desarrollo técnico más bien modesto, pero con la ventaja de que sus creadores han estudiado las virtudes y carencias de programas más veteranos basados en la misma temática.

Las misiones contemplan acontecimientos bélicos de importancia como la batalla de Dunkirk o la defensa de Inglaterra frente a los continuos bombardeos alemanes y, en general, están bien proyectadas resultando en la mayoría de los casos emocionantes. Aunque existen objetivos primordiales que deberán llevarse a cabo, en medio de una escaramuza aparecerán más enemigos para complicar la situación o la artillería antiaérea hostigará nuestro escuadrón justo cuando tengamos problemas con el combustible.

«Nations WWII Fighter Command», sin embargo, se ve superado técnicamente por otros programas. No es que no disponga de diversidad y de una magnífica ambientación. De hecho, pueden pilotarse un buen número de aviones, pero entre ellos las diferencias en el control en vuelo, capacidad de combustible y armamento no son muy notables lo que manifiesta que, en realidad, el juego se limita a representar un único sistema de vuelo al que se han introducido pequeñas diferencias que no afectan al funcionamiento de cada avión. Todos se pilotan prácticamente de la misma manera.

Resulta, por otro lado, un programa muy jugable porque se ha puesto énfasis en representar la acción en los combates a corta distancia, donde sí alcanza un elevado realismo. Además, el control del avión es muy suave y por si esto fuera poca ayuda, también dispone de diversos modos entre los que se incluye un completo conjunto de misiones de aprendizaje.

El entorno gráfico del programa es agradable salvo porque revela algunos fallos de diseño en los que las texturas pueden llegar a perderse de vista. No está exento de fallos e imperfecciones en la aplicación de texturas, sobre todo en el terreno, algo que probablemente no ocurra en todos los estándares de tarjetas gráficas, pero que esperemos sea solucionado con algún parche. Por lo demás la apariencia gráfica es detallada y consigue ese grado de ambientación que en otros programas no se respira.

Cabe destacar también el acierto en la representación de una cabina virtual al estilo del «WWII figthers» de Jane's que pese a no ser réplicas de las originales esperemos se convierta en el modelo a seguir por otros programas. Todos los dispositivos de la cabina están realizados en 3D y funcionan en tiempo real aparte de que el punto de vista se controla con el ratón.

Con todo en la balanza de virtudes y defectos «Nations WWII Fighter Command» no destaca frente a otros de sus contemporáneos pero sí tiene elementos bien realizados y capaces de ofrecer una gran jugabilidad. Lástima que el apartado gráfico no esté muy depurado y que en cuestión de realismo pierda algunos enteros. Un programa recomendado para los que se inician en la simulación.

STM.

LEYENDAS EN ACCIÓN

FOKKER WULF FW-190ª · P-38 LIGHTNING

Estas son algunas de las leyendas de la aeronaútica militar que pueden pilotarse en «Nations WWII Fighters Command». Los modelos son fieles a los de la realidad y están bien texturizados pero son algo escasos en polígonos.

MESSERSCHMITT ME-262 · HAWKER HURRICANE

P-51 MUSTANG · SPITFIRE MK XIV

Aunque parece estar dotado de un gran colorido en la representación del cielo, lo cierto es que a veces las texturas no se corresponden entre sí.



El juego posee numerosos efectos especiales que, sin ser exquisitos, cumplen perfectamente con la representación de las explosiones y los proyectiles.

concurso



¡EMPIEZA LA TEMPORADA!

PISTAS HELADAS, FRíO, EMOCIONANTES
BAJADAS POR NIEVE
VIRGEN...
DESCUBRE EL INCREÍBLE
REALISMO PARA SITUACIONES
EXTREMAS DE SUPREME SNOWBOARDING.

PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO RESPONDIENDO CORRECTAMENTE A LAS PREGUNTAS Y...

¡SIENTE TODA LA EMOCIÓN DE SER UN CAMPEÓN!

1. ¿Cómo se llama la chica? **A.** ULRIKA RENQUIST **B.** ANIKA KASURA **C.** BEATRIZ CARVAJAL

2. ¿Cuál de estos trucos no puedes realizar? **A.** STRAIGHT AIR **B.** FLIP **C.** PATACOJA

3. ¿Por cuantas pistas te puedes deslizar? **A.** 20 **B.** 10 **C.** 9

4. ¿Cuantos jugadores pueden jugar en el modo multijugador? **A.** 9 **B.** 8 **C.** 11

- Compañía: **SINISTER GAMES/ UBI SOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



El éxito de «Delta Force» y «Hidden & Dangerous» sigue propiciando la aparición de juegos de acción y estrategia con los comandos y sus mercenarios como protagonistas. En un entorno de película, 3D totalmente, con perspectiva de tercera persona y cámara libre, el intenso aroma de la muerte se respira a cada momento mientras la tensión nos oprime en este "simulador de comandos".



Procesador: Pentium 200 MHz • Disco Duro: 400 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta aceleradora: Sí • Multijugador: Sí (TCP/IP, módem, Internet)

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	76

El engine 3D y los gráficos destilan calidad en todos los aspectos. El sonido es insuficiente y lo limitado de la acción reduce la jugabilidad. La IA, la variedad de misiones, armas y equipamiento es un hito en el género.

puntuación total **78**



Shadow Company

Profesionales del comando armado

Lo hemos puesto entre comillas por aquello de ser un subgénero, pero creemos que desde ahora puede considerarse como miembro de pleno derecho en la numerosa y variopinta familia del software de entretenimiento. En «Delta Force» aprendimos cómo es realmente la guerra, y lo que siempre habíamos considerado como un arcade alcanzaba el rango de simulación por el extremado realismo en el desarrollo del juego, situación que vuelve a repetirse en «Shadow Company». En esta ocasión el Voxel Space y la perspectiva subjetiva deja paso a una cámara que se mueve con total libertad por el mapeado de texturas que genera un fantástico entorno 3D. De hecho, el primer entrenamiento consiste en habituarse a manejar esta cámara con casi todas las teclas del teclado numérico y con el ratón, porque puede girar, desplazarse en ambos ejes, avanzar o retroceder y con la única y muy criticable falta del zoom. La gran ventaja de este sistema es la eliminación de los ángulos muertos y la capacidad que nos otorga para convertirnos en los directores de la película y contemplar la acción desde nuestra perspectiva preferida. Para los que sólo quieren concentrarse en el juego, se puede activar un seguimiento automático de la cámara.

La cámara se mueve con total libertad por el mapeado de texturas generado por un fantástico entorno 3D

3D REAL

Como la perspectiva es externa, el control de los mercenarios se realiza de forma muy similar a la habitual en los programas de estrategia. Es decir, se selecciona la unidad y en ese momento se marca el lugar a dónde queremos desplazarla. El movimiento puede hacerse caminando, corriendo, reptando en cuerpo a tierra, agachado y también se puede escalar ciertas estructuras y atravesar alambradas si hacemos uso de las ganzúas. Aunque es posible empezar la misión con un solo mercenario, esta opción es un suicidio y normalmente controlaremos un mínimo de tres soldados. Con el típico sistema de enmarcar podemos seleccionar al grupo entero y ordenar que se muevan en línea, en cuña o en cualquier clase de formación personalizada. La mochila de cada mercenario cumple la



Las explosiones son visualmente atronadoras, y los pedazos que saltan por los aires pueden dispersarse en varios metros a la redonda.



La iluminación nocturna es un prodigio en el uso de fuentes de luz dinámica, como se puede apreciar en esta imagen.



El diseño de todos los edificios, vehículos y demás elementos del escenario es muy detallado y, sobre todo, fiel a modelos reales.


Los elementos "gore" no son sensacionalistas; se limitan a representar la crudeza del combate.


Sólo cuando se activan los prismáticos, se usan las gafas de visión nocturna o se apunta con las miras telescópicas de los rifles de francotirador se cambia a una perspectiva en primera persona.

Las misiones se desarrollan en territorios de gran extensión y son varios los objetivos a cumplir


Las animaciones de los mercenarios cuando reptan, escalan, cambian de arma o cortan una alambrada son casi humanas.


La IA de los guerrilleros controlados por el ordenador es muy elevada, se colocan en perímetro y vigilan cada palmo del terreno.


La cámara libre permite explorar todo el escenario y la disposición del enemigo en los objetivos para poder diseñar una táctica antes de lanzar el ataque.

función de inventario, donde se organiza todo el equipamiento, las armas primarias (pistolas, cuchillos, rifles, ametralladoras, lanzamisiles, etc.) y secundarias (granadas, botes de humo, etc.). Cuando un soldado, vehículo o construcción enemiga aparece a la vista el cursor cambia al color rojo si está dentro del rango de tiro del arma seleccionada, y es entonces cuando se elige entre disparar o lanzar una granada. Una vez iniciado el ataque, la puntería ya depende menos de nosotros y el factor más decisivo es la potencia de fuego del arma y las habilidades del mercenario.

MISIONES DRAMÁTICAS

Las misiones se desarrollan en territorios de gran extensión y son varios los objetivos a cumplir, para finalmente regresar al punto de extracción y solicitar la evacuación. Los "briefings" son muy detallados, explicando la acción a realizar en cada objetivo y mostrando una representación 3D ampliada. Estudiar hasta el más mínimo detalle de la misión y realizar una correcta planificación se convierte en la clave del éxito, porque para elegir a los mercenarios y su equipamiento es necesario ceñirse a sus habilidades, a las armas y al instrumental más adecuado para la tipología de la misión. En el escenario se pueden ir recogiendo municiones y armas, y para acceder a ciertas zonas será necesario conducir vehículos como el Hammer, tanques, helicópteros, camiones o lanchas, con un pilotaje arcade que no deja de ser uno de los aspectos más apasionantes del juego. Hay misiones de asalto, operaciones de saqueo, destrucción con explosivos, asegurar zonas, espionaje con colocación de dispositivos de escucha, rescate (con la necesidad de ser silencioso y actuar con cuchillos y francotiradores), infiltración, etc., que abarcan todo lo imaginable en un contexto basado en la realidad.

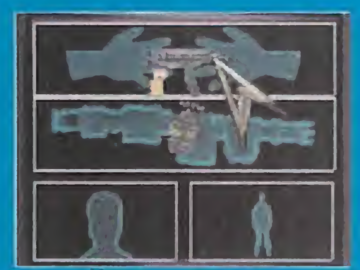
El motor gráfico 3D es sobresaliente en su realización técnica. El movimiento de la cámara es muy suave, y tanto la aplicación de texturas trilineales como las resoluciones de hasta 1 280x1 024 ofrecen una definición excelente. Los gráficos con paleta de color de 32 bit dan una amplia y muy vistosa variedad cromática a todos los terrenos, edificios y vehículos, con sombreados muy realistas. Además, no hay ni una sola función de Direct3D sin aprovechar al máximo, especialmente las fuentes de luz para recrear una iluminación nocturna apabullante y las transparencias para deslumbrarnos con las explosiones, el humo y todo el espectáculo visual de combates. A pesar de este derroche de realismo gráfico, no terminamos de meternos en la piel de los mercenarios por culpa de un decepcionante sonido, que a pesar de ser correcto, no dispone de sonido posicional 3D interactivo.

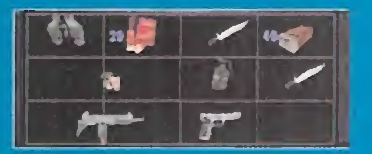
ACCIÓN LIMITADA

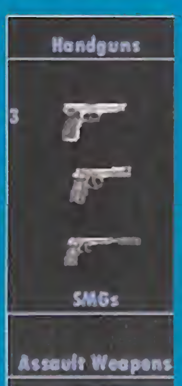
«Shadow Company» es de esos juegos que entusiasman en las primeras partidas por la calidad de sus gráficos y la intensidad de su atmósfera, pero tras unas cuantas horas de acción empieza a mostrar ciertos errores que reducen notablemente su jugabilidad. El más grave son los incomprensibles fallos en la detección de los disparos –a veces nos alcanzan aunque estemos bien parapetados– y en el lanzamiento de las granadas suele ocurrir que rebotan contra las cajas u obstáculos que nos parapetan. Otro motivo que termina por desalentar es la escasa participación del jugador en el combate en sí mismo, una vez que comienzan los disparos todo es demasiado automático. Además, no es posible disparar o lanzar un proyectil a lo que nos venga en gana –a excepción de las granadas, que como ya se ha mencionado, no tiene bien resuelto el mecanismo de disparo– sólo se activa el muy limitado cursor de disparo cuando se detecta una unidad o estructura enemiga, por lo que la interacción con el entorno es prácticamente nula y las maniobras de distracción son imposibles de realizar. Sí consigue transmitir la crudeza del ambiente de una infiltración en la guerra de guerrillas, y sin lugar a dudas entusiasmará a los fanáticos de esta modalidad de combate, pero el mediocre sonido y la sensación de que sólo nos encargamos de mover las unidades como si fueran las piezas en un tablero de ajedrez, rebajan a un buen programa lo que por concepto y realización gráfica podría haber sido una obra maestra.

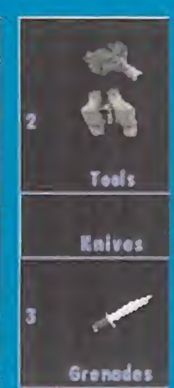
A.T.I.

El bazar del mercenario









El mejor amigo de un mercenario, incluso antes que el dinero, es su arsenal. La supervivencia en el combate depende mucho de los movimientos tácticos, pero sin un buen armamento no hay nada que hacer. Con el dinero acumulado tras cada misión no está demás darse una vueltecita por el mercado ilegal de armas, donde se puede encontrar de todo, desde un simple cuchillo a un lanzacohetes, pasando por micrófonos (para las misiones de espionaje), cámaras fotográficas (nada como documentarse sobre el objetivo), gafas de visión nocturna, chalecos de kevlar, camuflaje para operaciones nocturnas, inyecciones de adrenalina para recuperar energías, diversas minas y explosivos con temporizador, y por supuesto, una pistola con silenciador.

Semejante despliegue dispone en sus modelos más altos de la tecnología punta de la industria armamentística. Todas las características como el rango de disparo, el calibre, precisión, cadencia de disparo y demás valores que determinan el poder de aniquilación de un arma, están fielmente basados en los modelos reales.



Shadow Company: Manual fotográfico de la operativa en comandos de infiltración

Hasta ahora hemos estudiado mucha teoría sobre las estrategias y tácticas en la guerra de guerrillas. Pero llega el momento de ponerlo en práctica para sobrevivir en la campaña. Y es entonces cuando los textos se vuelven confusos y no te acuerdas de nada. Por eso hemos elaborado esta guía fotográfica, no solo porque dicen que una imagen vale más que mil palabras, también porque son los consejos más valiosos para el mercenario.



1 Estudiar con antelación todos los objetivos y preparar a conciencia el esquema básico de la misión nos permitirá ganar tiempo y establecer las bases para elegir al equipo de mercenarios y el armamento. No hace falta memorizar el mapa porque disponemos de una vista aérea con GPS, pero sí es preciso saber exactamente qué hacer con cada objetivo.



2 La elección del grupo de mercenarios debe estar supeditada al dinero disponible y a la selección de los más adecuados para el tipo de arma que se va a emplear más a menudo en la misión. Hay expertos en explosivos, otros son maestros con los rifles de asalto, los hay silenciosos y mortales con el cuchillo y auténticos plusmarquistas mundiales del lanzamiento de granadas. Lo mismo puede decirse para la elección del armamento y equipo suplementario, un error en este capítulo y la misión resultará infructuosa.



3 Antes de entrar en combate, y por muy bueno que uno se pueda creer en los comandos, hay que practicar con el tutorial para aprender los secretos en el lanzamiento de granadas, manejo de los vehículos, etc.



4 En las misiones de infiltración y rescate hay que ser silenciosos, y tanto el cuchillo como la pistola con silenciador son las únicas armas recomendables. Con cuchillo, lánzate siempre por la espalda y corriendo.



5 Siguiendo con las misiones de infiltración en las que debe prevalecer el sigilo, es conveniente ocultar los cuerpos de los enemigos para no alertar a lo que bien podría ser una guarnición entera invencible.



6 Al pasar por debajo de una valla o al escalar estamos indefensos durante la secuencia del movimiento, por lo que sólo deben realizarse estas acciones si no estamos a la vista o alcance del enemigo.



7 También somos vulnerables mientras usamos el botiquín y las diversas ayudas médicas. Por cierto, por doloroso que sea, conviene recoger todo el equipo de los compañeros caídos en combate y coger el material del escenario, porque nunca habrá suficiente munición para toda la misión con lo que puede cargarse al inicio en la mochila. Además, ciertos explosivos y objetos esenciales se encuentran por el terreno.



8 Al hilo de los botiquines y otras ayudas médicas, mucho ojo al recogerlos, porque suele haber bombas trampa.


9
El más típico error al ocultarse: elegir el escudo equivocado. Si os ocultáis tras bidones de gasolina bastará un disparo para que llegue el fin. Tampoco es buena idea que todo el comando se oculte en el mismo sitio.


10
Éste sí es un buen lugar como parapeto. Una tienda de campaña o cualquier otra barrera sirve, pero dependiendo de su altura habrá que agacharse o estar cuerpo a tierra.


11
Los árboles no ofrecen mucha protección contra los disparos, pero en general suele ser un buen parapeto y además es insuperable en margen y ángulo de disparo.


12
Usar los interiores para esconderse es una de las mejores tácticas si se trata de tender emboscadas.


13
El ocultarse para atacar es muy importante, pero hay que tener ángulo de tiro. Disparar a un enemigo muy oculto o tras un vallado es inútil, aunque podemos tener la suerte de que esté parapetado tras material explosivo.


14
Mucho cuidado con las ondas expansivas. Hay que situarse a distancia incluso con una granada, porque puede provocar la explosión de material inflamable. Lo mejor es lanzar los proyectiles desde detrás de alguna protección, levantarse para disparar y rápidamente cuerpo a tierra.


15
Reptar como una serpiente y aprovechar la topografía del terreno es la única forma de acercarse sin ser detectados hasta una aceptable distancia de disparo.


16
Las bombas de humo constituyen un buen camuflaje para avanzar posiciones o para iniciar un ataque.


17
Los vehículos no sólo se utilizan para avanzar en ciertos lugares y disparar, también es aconsejable utilizarlos como apisonadoras de enemigos, infalibles.


18
La formación en fila india es la mejor para avanzar por senderos y caminos abiertos, siempre hay que procurar mantener una buena distancia entre las unidades.


19
Ejemplo práctico de lo que debe ser un ataque coordinado entre los miembros de un comando. Es necesario entrar rompiendo la alambrada con la ganzúa. Bien, pero antes podemos colocar a otro mercenario en la posición contraria para que dispare –convenientemente parapetado– y distraiga al enemigo, momento que puede aprovecharse para romper la verja, entrar y pillarles por la espalda.

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PC, NINTENDO 64**
- Género: **ARCADE**



Decir que un juego que tiene a los coches como protagonistas es algo nuevo sería toda una ridiculez y pondría de manifiesto una gran falta de información, aunque este caso puede ser una excepción, ya que hablamos de pequeños coches de radiocontrol. «Re-Volt» es una intensa competición donde la gran diferencia con otros juegos radica en el tamaño de los vehículos, sus reacciones y,por supuesto, la gran originalidad de los circuitos.



Procesador: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB • Disco Duro: 102 MB • Tarjeta 3D: Sí (4 MB) • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP, módem, red local)

TECNOLOGÍA:	88
ADICCIÓN:	90

La sensación de manejar un coche de radiocontrol está muy lograda. Los escenarios derrochan originalidad, imaginación y buen hacer. Elegir el coche que más se adapte a nuestro estilo y saber controlar la velocidad serán las claves para lograr el éxito.

puntuación

total **88**



Re-Volt

Carreras bajo control

«Re-Volt» es divertido, adictivo, jugable, no muy exigente en cuanto a equipo –a excepción de una tarjeta aceleradora– y sobre todo original.
El juego propone un desafío diferente, en que los protagonistas son coches de radiocontrol, pero los circuitos y la maniobrabilidad de los vehículos son radicalmente diferentes de cualquier otro título.

TODO UN MUNDO DE OPCIONES

Nada más iniciar el juego llama la atención la gran cantidad de opciones que se ponen a nuestra disposición. Elegir la modalidad de juego, escoger un montón de opciones para configurar de manera óptima la partida, seleccionar los circuitos y elegir el vehículo son algunas de las cosas que se pueden hacer.
Con todas esas opciones casi podemos decir que se consigue una personalización total, de tal manera que el juego es diferente para cada jugador y que se adapta perfectamente a los gustos y a las posibilidades de la máquina en la que se va a jugar.

MÁS FÁCIL CON EL MANDO

Los primeros compases no son sencillos en lo que al control se refiere. Hacer que el coche responda a nuestras órdenes es algo que hay que dominar, y lo cierto es que cuesta.



Las explosiones son una de las formas más sencillas para distanciarnos de nuestros rivales.



Una buena mancha de aceite en el suelo y todos los coches patinarán, como vemos en la imagen.



Este que vemos es uno de los coches más rápidos, pero también uno de los más "nerviosos".



Saber tomar las curvas es uno de los puntos clave para alcanzar buenas posiciones.

> Hasta que no superemos los circuitos más sencillos no tendremos acceso a nuevos vehículos y pistas, mucho más difíciles

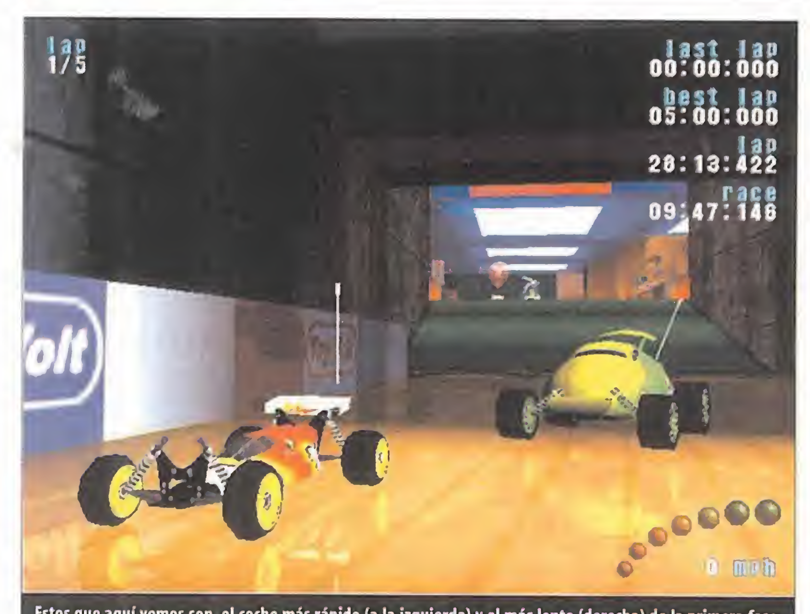
La solución para esto es encontrar el coche que mejor se adapte a nuestro estilo de conducción. Lógicamente, cada vehículo tiene unas características que lo hacen diferente a los demás. Baste decir que los coches más pesados son los que se controlan de manera más sencilla, pero también son los que menos aceleración alcanzan. Esto hará que en las curvas será más difícil que derrapen, pero en las rectas pueden ser aventajados por los coches más rápidos. Y, claro está, lo contrario ocurrirá si optamos por un coche más ligero: su velocidad punta es mayor, y sus reacciones


Tras superar los primeros circuitos, competiremos en nuevas zonas y con vehículos a gasolina.





Los escenarios son todo un lujo, no sólo por el nivel técnico que derrochan, sino también por la originalidad con la que están tratados. Éste es un buen ejemplo. Un castillo, un sencillo juguete para niños, se convierte en todo un escenario perfecto para una buena carrera.



Estos que aquí vemos son, el coche más rápido (a la izquierda) y el más lento (derecha) de la primera fase. Aquel es todo un diablo, con unas nerviosas reacciones, mientras que el otro es el más estable de todos.


La decoración de las carrocerías de los vehículos es otro de los puntos más atractivos en lo referente al diseño gráfico de los protagonistas del juego.



al entrar en una curva pueden ser mucho más imprevisibles, en conjunto.

Lo cierto es que si alguno de vosotros es aficionado a los coches de radiocontrol podrá comprobar que manejar los vehículos de verdad es bastante más sencillo. El hecho de tener el mando en las manos transmite una sensación que, rara vez, logra transmitir un teclado, aunque todo es cuestión de acostumbrarse y cogerle el tranquillo.

SUPERARSE PARA MEJORAR

Los inicios de «Re-Volt» no pueden considerarse excesivamente difíciles. Los pocos circuitos a los que podemos optar en principio no tienen demasiadas complicaciones, y una vez familiarizados con los coches y los controles llegar muy lejos será una tarea sencilla. Y no sólo eso: será necesaria para llegar a lo más alto.

Una vez que completemos los circuitos del novato entraremos a participar en otras ligas mayores que ofrecerán un par de alicientes fundamentales: el hecho de competir en nuevos circuitos y el poder manejar coches de gasolina, en lugar de los eléctricos de que hasta ese momento veníamos disponiendo.

No será necesario decir que dominar la técnica de los saltos, y sobre todo el saber capturar las estrellas nos facilitará bastante el objetivo de llegar lo más lejos posible. ¿Que a qué nos referimos con estrellas? Pues a ciertos objetos que aparecen en distintas partes de los circuitos y que, al capturarlos, nos confieren una habilidad especial determinada: disparar, lanzar cohetes, derramar aceite... así como otra serie de objetos que el resto de los otros conductores no nos agradecerán, precisamente, pues la batalla se volverá de lo más cruel.

Los vehículos más pesados son más sencillos de controlar pero, en compensación, su velocidad es bastante escasa

TODO UN ACIERTO

Todo lo que se puede decir sobre este juego es bueno. Destacamos por encima de todo la originalidad de un título que propone conducir coches de radiocontrol, pero que no por ello ha descuidado detalles gráficos y mucho menos sonoros, ya que este último apartado ofrece una perfecta combinación de música y efectos sonoros.

Además, tampoco nos gustaría olvidar la opción de crear nuestros propios circuitos gracias al editor que se incluye. Rectas, curvas, saltos... todo a nuestro gusto. Todo un acierto para que cada nueva partida sea diferente a la anterior.

S.T.L.

Escenarios de lujo







Pese a correr el riesgo de caer en lo reiterativo y en lo poco original, no nos cansaremos de señalar que el uso de las tarjetas aceleradoras –obligatorias, dicho sea de paso– es todo un lujo para cualquier juego. En este caso, incluso en un ordenador no demasiado potente (y nos estamos refiriendo a un Pentium 133) la jugabilidad, los gráficos y las velocidades que se logran son excelentes; eso sí, el ordenador que mencionamos estaba equipado con una aceleradora de 16 MB y gracias a eso la CPU quedaba liberada de proceso para dedicarse a otros aspectos.

Desde esta perspectiva, poder disfrutar de «Re-Volt» es algo adecuado casi para todos los públicos, y que recomendamos especialmente a los amantes de los juegos de carreras. La sensación de correr en circuitos tales como una vivienda, el interior de un museo, las calles de un barrio cualquiera y otros tan cotidianos como los mencionados es toda una sorpresa que pocas veces hablamos tenido la ocasión de probar.

Se trata de aprovechar todos los rincones que ofrecen esos lugares como improvisadas rampas de lanzamiento, o una cañería como un oscuro y angosto túnel.

Además, el hecho es que esos escenarios a los que nos estamos refiriendo están tratados con un gusto exquisito, y el simple hecho de verlos ahí, tan bien construidos y recreados, es un aliciente más para jugar, y para demostrar a todos quién es el mejor piloto... aunque sea manejando coches de radiocontrol virtuales.

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PLAYSTATION, NINTENDO 64**
- En Preparación: **PC CD**
- V. Comentada: **PLAYSTATION**
- Género: **AVENTURA**



El juego consta de cinco misiones diferentes, divididas a su vez en cuatro niveles cada una



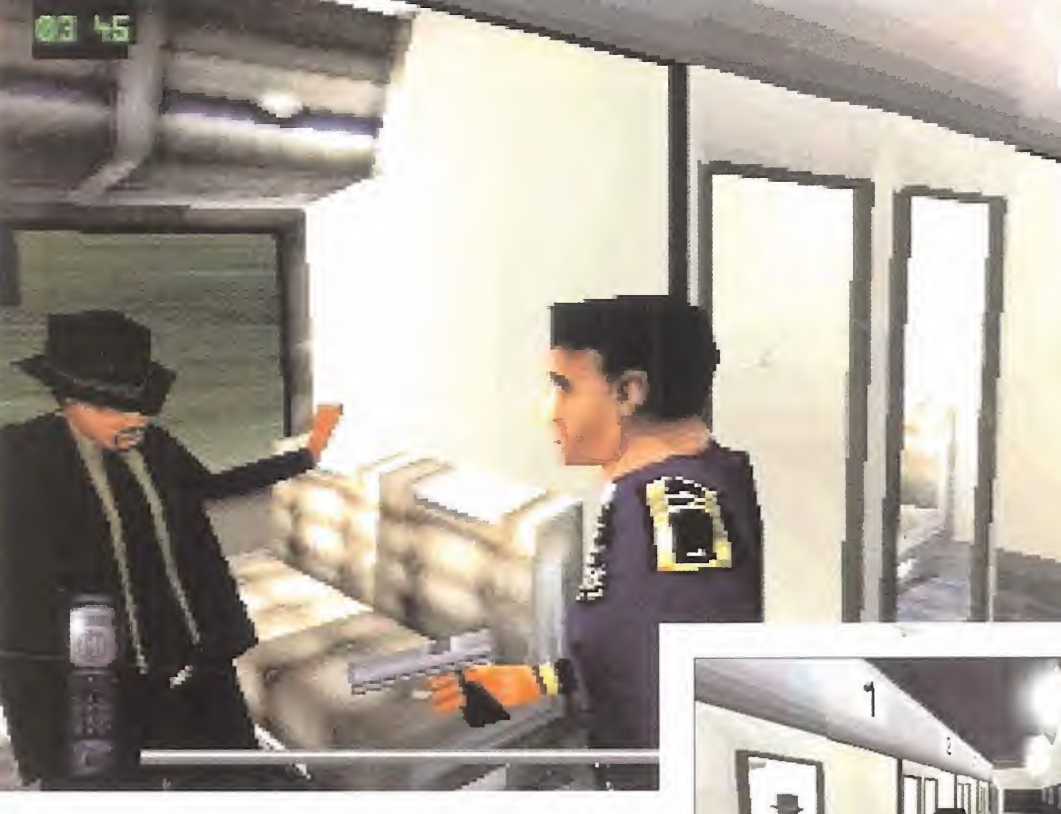


No necesita tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Un solo jugador

TECNOLOGÍA:	84
ADICCIÓN:	84

Se parece mucho en su desarrollo al «Golden Eye» de Rare, para Nintendo 64. El argumento del juego se ciñe perfectamente al de la película, como en la versión original. El sistema de disparo resulta un poco lioso al principio.

puntuación total **83**



Mission: Impossible

Este artículo se autodestruirá

Aparece una mecha en pantalla, una cerilla la prende y va consumiéndose al son de una conocida música, que nos mete de lleno en una de las series de intriga y espionaje más conocidas de toda la historia de la televisión, y ahora del cine gracias a la película protagonizada por Tom Cruise.

Y precisamente es sobre esta película que está basado el juego que ahora nos ocupa. Infogrames ha sabido plasmar a la perfección, en una aventura de acción, el argumento del film, con lo que podremos visitar todos y cada uno de los lugares que se ven en el celuloide y, controlando al agente secreto de la IMF, Ethan Hunt, además de a otros seis agentes, cada uno de ellos experto en un campo del espionaje, como explosivos, informática o criptología, por poner unos ejemplos, podremos llevar a cabo las misiones que se nos encomienden. Eso sólamente al principio, pues según avancemos en la aventura seremos falsamente acusados por la directiva de la organización por filtrar información secreta y se pondrá precio a nuestra cabeza, por lo que tendremos que encontrar la manera de limpiar nuestro nombre y, a la vez, encontrar al culpable de este complot en el que hemos sido implicados como cabezas de turco.

Escenarios tan conocidos y recordados por todos los que han visto la película, como la sala de máxima seguridad del FMI o el tren de alta velocidad entre otros, se encontrarán en este juego, divididos en cinco misiones con cuatro niveles cada una, y todos realizados tridimensionalmente, mediante polígonos texturizados y con una perspectiva muy parecida a la de títulos como «Tomb Raider» o cualquiera de las partes de «Alone in the Dark», siendo éstas últimas también de la compañía del armadillo.



En algunos puntos nos encontraremos puzzles en forma de baldosas, cerraduras electrónicas y todo tipo de parafernalia electrónica; debemos resolver los mismos usando ingenio y habilidad.

Al comienzo de cada misión, un texto nos explicará las características del escenario al que estamos a punto de entrar, cuáles son nuestros objetivos y nos dará consejos sobre cómo llevarlos a cabo.

De las tres versiones, tal vez la de Playstation esté destinada a ser la que más bajo nivel gráfico ofrezca, debido a las menores posibilidades tecnológicas de esta videoconsola con respecto de la Nintendo 64 y el PC aunque, no por ello «Mission: Impossible» en el formato que nos ocupa va a ser menos bueno, pues la calidad alcanzada es la máxima que da de sí la consola de Sony.

En lo referente a la jugabilidad, decir que es bastante elevada, sobre todo si hemos sido partícipes de la acción del film o si somos seguidores de la clásica serie de televisión, pues disfrutaremos de lo lindo llevando a cabo las complicadas misiones que les encomendaban a los protagonistas, a través de un magnetofón o una cinta de vídeo que siempre acababa autodestruyéndose.

Si queréis sentiros como auténticos agentes gubernamentales, Infogrames os da la oportunidad de hacerlo con un título de gran calidad global que cuenta, sobre todo, con el renombre de la serie, y de la película en que se basa su argumento.

C.F.M.





Una oportunidad que no puedes dejar pasar

La colección de videojuegos '99

12 títulos de estilos diferentes para que disfrutes del apasionante mundo de los videojuegos

Y además, dos libros de pistas que te desvelarán todos los secretos para que puedas dominarlos. Una edición especial que no puedes dejar pasar.









5 Kick Off'98

6 PCBasket 6.5 (98/99)

7 Command & Conquer

8 Prisoner of Ice

9 Speed Demons

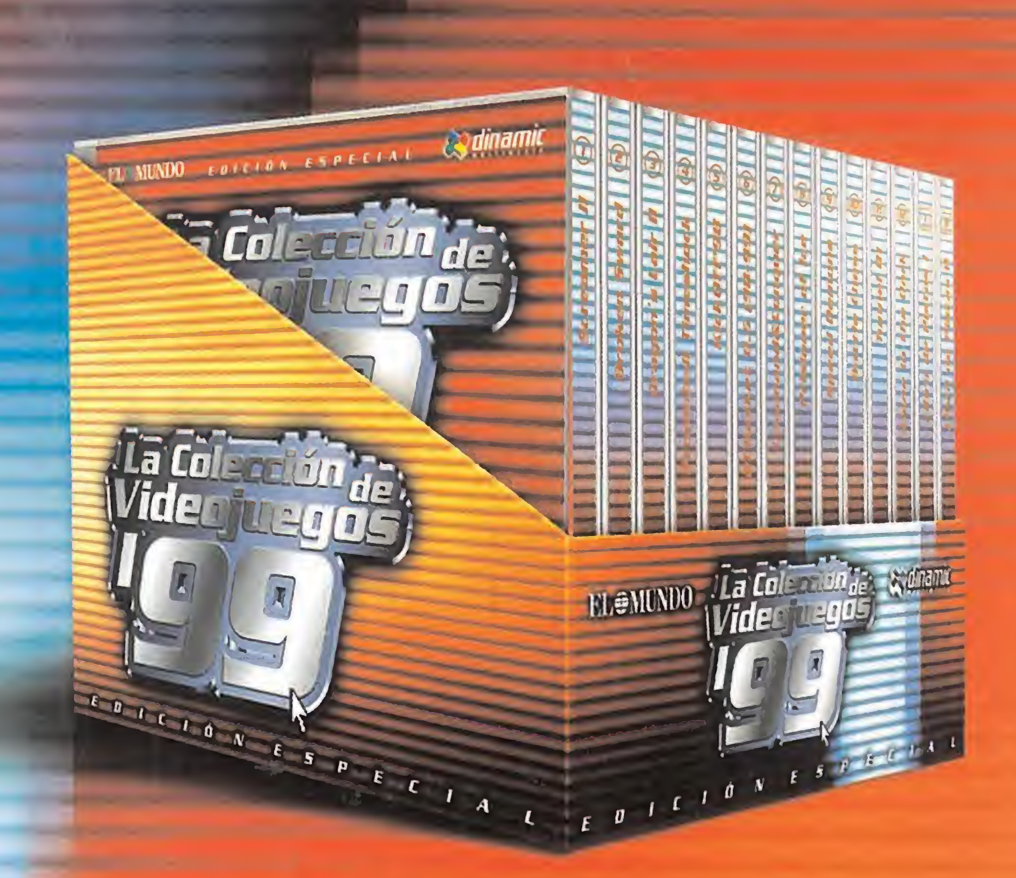
10 Battle Chess

11 Tunnel B1

12 Alone in the Dark

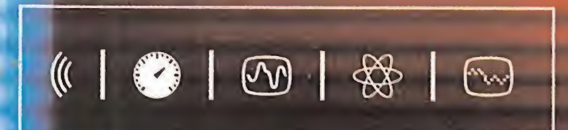
I Libro de Pistas I

II Libro de Pistas II





A la venta por tiempo limitado



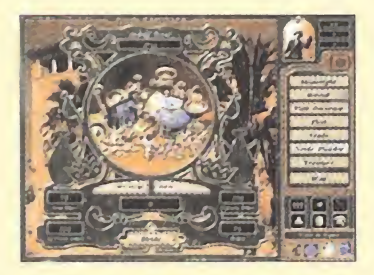
PC-cdrom Windows™95/98



hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.net

- Compañía: **HOTHOUSE CREATIONS / EIDOS INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Del mismo equipo que desarrolló «Gangsters», nos llega de nuevo un juego de estrategia en tiempo real en el que convertirse en Rey de los Piratas será nuestro objetivo. «Cutthroats» recrea la época de los piratas, el pillaje marítimo y el abordaje de los barcos rivales o enemigos típico de las películas. El siglo XVII se pone de moda en nuestro ordenador.



Procesador: Pentium 166 MHz • Disco Duro: 606 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	72
ADICCIÓN:	85

Hacía bastante tiempo que no llegaba a nuestras manos un juego con una tecnología tan básica. El hecho de no estar ni traducido ni doblado al castellano le hace perder muchos –demasiados– puntos. La gran cantidad de opciones que presenta el título, así como la buena ambientación es lo mejor de «Cutthroats».

puntuación total **70**



Cutthroats

Tierra a la vista

Rara vez un juego tan sencillo, tecnológicamente hablando para la época en la que estamos, merece un par de páginas en esta revista, pero «Cutthroats» lo ha conseguido. Estamos hablando de un juego que no admite aceleración por hardware, que está hecho completamente en dos dimensiones, que presenta una paleta de color de 8 bit (256 colores) y que no da opción al modo multijugador.

El resultado es un juego que al menos se podrá disfrutar en la mayoría de los ordenadores sin tener necesidad de poseer una máquina verdaderamente potente. El único requisito es tener un buen disco duro capaz de albergar los más de 600 MB que exige la instalación. Por lo demás, cualquier Pentium más o menos moderno será capaz de soportar lo que ofrece este título. Eso sí, para los discos duros más lentos el tiempo de carga entre las diferentes acciones –salir a navegar, hablar con el gobernador...– puede ser algo tedioso.

Pero la lástima es que en «Cutthroats» no todo es bueno. Un gran punto negro vuela sobre este juego: el hecho de no estar traducido –ya ni siquiera hablamos de doblajes– le hace bajar muchos puntos, de tal manera que la calidad global del juego deja de ser alta para convertirse en mediocre..., pero a esto le dedicaremos un apartado especial.

Las secuencias de introducción, así como todas las demás secuencias que aparecerán en «Cutthroats» gozarán de una buena calidad, que no se corresponde con el nivel general del juego.



Deberemos establecer unas buenas relaciones para comerciar; realizar intercambios de compra venta a modo de trueques es vital en el juego.

Más de 70 puertos que visitar, mucha agua, buenas dosis de estrategia y algo de acción definen los parámetros de este título



Como se puede observar, el mapa del juego no ofrece demasiado detalle del lugar donde nos encontramos, una de la carencias de este título.


Las batallas o abordajes entre varios barcos será habitual y supondrá nuevos desafíos al seguir la trama de «Cutthroats».


El año que elijamos al comenzar una partida llegará a influir decisivamente en el transcurso de nuestro deambular por los mares.


Después de saquear un barco, podremos dirigirnos a puerto para descargar y vender todo aquello que hayamos conseguido.

La lucha por la hegemonía en los océanos es la base de «Cutthroats», por lo que si no conseguimos toda la fama y dinero necesarios, lo mejor será dedicarnos a hacer calceta.




No sólo tendremos que guerrear en los mares; en tierra firme también deberemos hacerlo.

La elección del año de comienzo, lejos de ser un hecho al azar, determinará los acontecimientos futuros y la forma de afrontarlos

ESTRATEGIA COMPLICADA

Enfrentarse por primera vez a «Cutthroats» es algo complicado, y más si no sois conocedores del idioma inglés. Claro está que los juegos de estrategia no son precisamente sencillos, y en la mayoría de los casos es ahí donde radica su éxito. Pero en esta ocasión que nos atañe el gran número de posibilidades que presenta el interfaz le hace aún más complicado de lo habitual. Afortunadamente, todo puede ser controlado a golpe de clic, pero son tantas las posibilidades que tendremos que tener en cuenta que en ocasiones perderse en la acción es lo más común.

Como premisas básicas deberemos tener un barco, una tripulación y un buen almacén de suministros con los que mantener sanos –comida– y contentos –ron– a nuestros hombres. El objetivo es convertirse en el terror de los mares, en el pirata más temido de todos los confines de la Tierra. Pero esto no es más que lo básico, la literatura que acompaña a cualquier juego, y es que para conseguirlo serán necesarias muchas más cosas, y muchas horas, aunque de esto nos ocuparemos con algo más de profundidad en la Guía Rápida.

Lo que sí es importante mencionar, ya es que uno de los puntos fundamentales de nuestra estrategia, será hablar con el gobernador que será quien nos encomiende algunas misiones con las que engordar nuestras arcas y poder así comprar nuevos suministros y tropas para nuestra embarcación, y eso sin olvidarnos de los otros "pequeños trabajillos" que nos irán saliendo.

COMPRA-VENTA DE MERCANCÍAS

La base de «Cutthroats» radica en la compraventa de mercancías, aunque por mercancías debemos entender también el tráfico de los diferentes miembros de la tripulación. Tener un barco repleto de bienes es algo fundamental para el triunfo de las misiones, así como para emprender viajes de cierta entidad. Saber "negociar" con ciertos objetos es la base del juego. La ley de la oferta y la demanda se pone de manifiesto en los mares del siglo XVII, y tenerla siempre presente es más que necesario. Comprar aquí, vender allí y ganar dinero por la transacción es la clave. Y no serán precisamente pocos los enclaves a visitar: 70 puertos y cientos de millas de agua convertirán la sensación de navegar en todo una odisea o una satisfacción, dependiendo de lo bien o mal que llevemos encauzada la partida.

Otro aspecto importante radica en el momento de seleccionar la fecha en la que comenzamos la partida. Podemos elegir cualquier año dentro del siglo XVII, y este hecho no será una simple cuestión aleatoria: dependiendo del momento que escojamos los acontecimientos serán diferentes. Por ejemplo, imaginemos que comenzamos en 1650 y un año antes vemos que un huracán ha destrozado la ciudad de San Andrés. Esto significa que en San Andrés tendrán pocos bienes que vender, pero les vendrá muy bien comprar otros, con lo que se puede hacer un buen negocio. Es decir, que cada ciudad presenta un panorama distinto dependiendo de la época en la que comencemos.

BATALLA NAVAL. BATALLA CAMPAL

No debemos olvidar que «Cutthroats» es, ante todo, un juego de estrategia en tiempo real, y como tal presenta batallas típicas de este tipo de juegos.

En esencia, hay dos posibilidades de lucha: en el agua y en la tierra. Ambas maneras son radicalmente diferentes, puesto que las estrategias a desarrollar en el agua son opuestas a las de la tierra, siendo éstas últimas las típicas –seleccionar a un grupo y llevarlo a una determinada zona–. De todas ellas se hablará más en profundidad en la Guía Rápida.

S.T.L.

Ni doblajes ni traducciones



Sin duda alguna, este juego podría merecer una nota muy superior a la que ha obtenido, pero el hecho de no estar doblado, y lo que aún es peor, traducido a nuestro idioma es un factor que no se puede pasar por alto. Bien es cierto que hay multitud de juegos que no cumplen estos requisitos y no por ello son mal valorados, pero este caso es radicalmente diferente. En la mayoría de las ocasiones entender los diálogos es fundamental para conseguir el éxito, y en otras muchas ocasiones el simple aviso de lo que son los iconos requerirá que echemos mano de un buen diccionario inglés-español. Queremos decir con esto que si juegos como «Quake» no necesitan imperiosamente una traducción, no puede decirse lo mismo de éste: los juegos de estrategia precisan un conocimiento de todo lo que se dice puesto que los diálogos son parte fundamental de la estrategia a seguir.

En otras palabras, ¿os imagináis que «The Curse of Monkey Island» no hubiera sido doblado al español? Seguro que muchos de vosotros no habríais tenido la paciencia de llegar al final y otros muchos ni siquiera lo habrían comprado. Pues algo similar puede ocurrir con este título: si vuestro nivel de inglés no es medio-alto, os desaconsejamos un título como el que tratamos, por muy duro que suene.

Lo cierto es que estando como está la industria del videojuego es inconcebible que una compañía como EIDOS no se digne a traducir sus productos, algo que a la larga supone más beneficios que pérdidas.





Cutthroats Manual del buen pirata

Aquí van unas estrategias básicas para salir airoso de «Cutthroats». Convertirse en el Rey de los Piratas nos llevará muchas horas, y esto no es más que una pequeña ayuda. Ahí va.

Tan sólo es aconsejable entrar en batalla cuando tengamos una buena provisión de armas y nuestros hombres tengan la moral alta

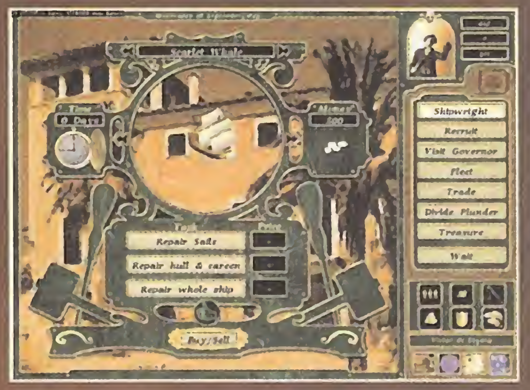


Consejos generales

- Ten siempre la bodega de tu barco tan llena como te sea posible.
- Fíjate en los precios de los bienes. Verás que son diferentes en los distintos territorios. De esa manera si descubres un territorio en el que un determinado bien tiene un elevado precio, y en otra zona ese mismo objeto es más barato puedes comprar mucho en la barata para venderlo después en la cara y ganar dinero en la transacción.
- Intenta siempre hablar con el gobernador de una manera educada, si esto no funciona intenta métodos más drásticos.
- No olvides visitar las costas de los territorios. Es una zona muy propicia para encontrar tesoros.
- Graba a menudo. Nunca se sabe cuando se amotinará la tripulación.
- No fuerces ni tu barco ni a tus hombres. Hacer escalas en un viaje largo te ayudará a aumentar tus arcas y a que tu tripulación coja moral.
- A la hora de navegar no pierdas de vista la dirección del viento. Hará que los viajes sean más cortos, con lo que ahorrarás víveres.
- Utiliza todas las opciones del juego. Gracias a ellas podrás encontrar destinos, sabrás la población de una zona y un montón de cosas más y todo de una manera bastante sencilla.
- Ten siempre a mano un diccionario de inglés.


Las mayores sumas de dinero las conseguiremos cumpliendo las misiones que nos encomienden los gobernadores de las distintas zonas











CUIDADO CON LAS DISTANCIAS LARGAS

A veces, tras estar en una isla es posible que el gobernador de turno nos encomiende una misión a realizar muchas millas marítimas más allá. Acometerla entonces no es tan sencilla como salir al mapa y pinchar en la zona en cuestión. Tenemos que tener en cuenta que la tripulación no puede estar demasiados días sin pisar tierra y que nuestro barco tiene una cantidad de provisiones limitadas. Esto quiere decir que si pensamos acometer un largo viaje es necesario primero llenar bien nuestra despensa y en segundo lugar resulta conveniente hacer alguna que otra escala en algunos puntos del camino.

No es necesario que estemos calculando los días que han pasado, puesto que llegado el momento los miembros de la tripulación nos avisarán de la situación. Si decides no parar y continuar hasta el final es más que posible que la tripulación se amotine contra tu persona y que acabes tu misión al borde de una tabla dispuesto a ser arrojado a los tiburones.

NO SIEMPRE ES BUENO LUCHAR

En determinados momentos mientras navegamos por las pacíficas aguas del Caribe, nos aparecerá un mensaje de nuestro vigía alertándonos de la presencia de un barco cercano. De nosotros depende perseguirle y luchar o continuar nuestro camino sin importarnos los avisos.

Es posible que en algunas ocasiones ese combate puedan ser beneficiosos, especialmente si estamos escasos de dinero o mercancías, pero no siempre es lo mejor luchar. Si nuestra tripulación lleva mucho tiempo en el mar o nuestra flotilla de armas está bajo mínimos, la derrota puede estar asegurada.

Decidido el enfrentamiento, ahora conviene saber que existen diferentes técnicas. En primer lugar pueden presentarse batallas campales o navales. Las campales son bastante similares a las de la mayoría de los juegos de estrategia, pero las navales presentan multitud de variaciones. Por ejemplo, podemos atacar desde la distancia a base de cañonazos, o podemos optar por una técnica más agresiva enfrentándonos directamente y sin rodeos contra los adversarios; pero la mejor técnica es la de debilitar a la nave rival desde la distancia y después ponernos cerca de ella y echar el ancla. Es el momento para que parte de nuestra tripulación, siempre con sus armas, tiendan una pasarela y luchen contra la tripulación adversaria. En el caso de vencer incrementaremos nuestro botín y subirá nuestra fama como pirata temerario. Si salimos derrotados...

LAS MISIONES DEL GOBERNADOR

En todos los territorios que visitemos será fundamental hacer visitas al gobernador de turno. Existen diferentes formas de "enfrentarnos" al mandatario de la zona. Desde la más amigable hasta las amenazas pasando por el ofrecimiento de regalos, estrategia esta última que suele funcionar bastante bien. Los gobernadores suelen tener bastantes conflictos con otros personajes de otras zonas y si sabemos llevarlos a nuestro terreno conseguiremos que nos ofrezcan cuantiosas sumas de dinero por acabar con algunos personajes.

Otras veces las misiones son bastante menos arriesgadas y por ello las sumas de dinero ofrecidas son inferiores. En otras palabras, dependiendo de la dificultad, lejanía y riesgo de la misión, la recompensa obtenida será mayor o menor. Eso sí, el pago siempre se realiza a posteriori con lo que tras cumplir con el cometido deberemos volver a la zona si queremos cobrar.

Hablando de esto mismo, no es necesario tener un papel y un lápiz constantemente con los que anotar las misiones, ya que existe un libro de registro (el que aparece en la parte de la derecha arriba) en el que se van detallando todas las misiones. Al principio es sencillo acordarse, pero a medida que visitemos más y más ínsulas será francamente difícil recordar todo, por lo que la visita de este libro será algo habitual.



- Compañía: **SONY**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **SIMULADOR**



Los comentarios de «Esto es fútbol» estarán completamente en castellano, un detalle que aunque no es imprescindible es de agradecer



Recomendable tarjeta de memoria • Un jugador.

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	83

Para los amantes del buen fútbol, este juego puede ser una gran alternativa. La opción de manager aporta seriedad al planteamiento general del juego. Podremos modificar todos y cada uno de los aspectos del juego. Aprovecha al máximo las posibilidades de la Playstation.

puntuación total **80**



Esto Es Fútbol

Bienvenidos al deporte rey

El mismo equipo que realizó el genial «Total NBA» ha permanecido largo tiempo en silencio, trabajando en uno de los juegos más completos que hemos visto para la consola de Sony, basado en el deporte rey.

Con el nombre de «Esto es fútbol» llega este título que, con unos gráficos sin parangón, una gran jugabilidad y un alarde tecnológico que aprovecha al máximo las posibilidades de la Playstation, pretende abordar de una manera seria y rigurosa un género en el no faltan duros competidores.

Uno de los aspectos que más llama la atención de «Esto es fútbol» es la tremenda capacidad de personalización que tiene el juego. Permite modificar a nuestro gusto todos y cada uno de los aspectos generales del mismo, desde los más importantes, como las características físicas de cada uno de nuestros jugadores, –dividas en aspectos como el control del balón, la resistencia o rapidez, entre otras–, las estrategias de juego, en cuanto a la formación del equipo en el terreno, o la actitud que tendrán durante el partido, hasta otros más estéticos y menos prácticos, como el uniforme de nuestro equipo, el escudo del mismo –seleccionable entre las más de treinta plantillas creadas a tal efecto–, el aspecto de nuestros jugadores, –cosa para la que tendremos a nuestra disposición más de cinco mil modelos de caras a los que podremos cambiarles el color de la piel, el corte de pelo,–, etc.

El apartado manager está muy cuidado y repleto de opciones que, en contra de lo que pueda parecer en un principio, son de muy fácil manejo y comprensión, y acompañan a la perfección el aspecto simulador, también correctamente realizado.

GRANDES COMPETICIONES, GRAN TECNOLOGÍA

«Esto es fútbol» nos permite participar con nuestro equipo, bien uno real o bien creado por nosotros mismos, en las mayores competiciones del deporte rey y, si somos lo suficientemente hábiles, alzarnos como campeones. La Copa del Mundo, el Campeonato de Europa, la Copa de Europa y las ligas nacionales con más renombre, como la española, la Calcio italiana, la Premier League inglesa o la Bundesliga alemana.

Gracias a la licencia y la colaboración de FIFPro, «Esto es fútbol» tiene todos los datos actualizados y los nombres de todos los clubes y jugadores que existen en la actualidad, lo que aporta un mayor grado de realismo, que es lo que a todos los seguidores de esta clase de títulos más les gusta, al fin y al cabo.

«Esto es fútbol» aporta una visión seria al mundo del balompié, como ningún otro juego de Playstation ha hecho hasta el momento, todo ello gracias al aspecto manager que se mezcla a la perfección con un más que correcto simulador.

C.F.M.

Los árbitros siempre estarán ojo avizor por si se nos ocurre realizar alguna acción ilegal o una entrada extremadamente dura.



En el lanzamiento de córner podremos decidir la colocación de los jugadores y el ángulo y dirección hacia la que lanzaremos el balón.



El detalle con que está realizado el estadio es muy superior al de muchos otros juegos de fútbol que hemos visto para Playstation.



«Esto es fútbol» permite modificar a nuestro gusto todos los aspectos del juego, desde los que afectan al propio partido hasta otros puramente estéticos.



Por: Penélope Labelle

Novena reunión de ésta vuestra sección. Parece que el reducido espacio que tuvimos en la cita del mes pasado se vuelve a repetir, para nuestra desgracia, aunque vuestra líder de equipo va a intentar subsanar las molestias en la medida de lo posible.

ShadowMan

El fin del milenio

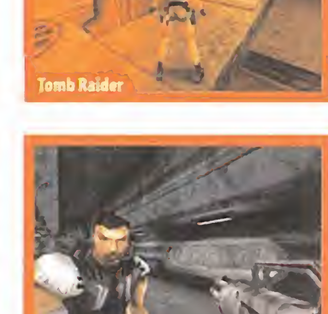
Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas favoritas de Micromanía. La sección de este mes repite espacio, aunque cargada de novedades y solución de esas dudas que tanto esperáis a que sean resueltas. Antes de empezar, deciros que, en la medida de lo posible, cuando mandéis vuestras cartas o e-mails, lo hagáis firmando el artículo, además de poner, en el caso de ser una consulta de algún que otro juego, el nombre del mismo.

ARCADES SÍ, AVENTURAS NO

Iván Velasco nos escribe un e-mail preguntando si en la sección de "Acción Frenética" cabría votar también juegos del estilo de «La Amenaza Fantasma», «Outcast», «Resident Evil», «Tomb Raider», etc. Bien, bien, escabroso tema el que nos propones, Iván. En cierta manera este tipo de juegos que comentas bien podrían entrar a formar parte de la sección, siempre y cuando los consideremos arcades puros y duros. En este caso sí que tendría acogida en ese apartado. Por otro lado, si lo que queremos es votar aventuras que no sean gráficas, está claro que no es el apartado ideal, ni siquiera las páginas adecuadas. Entonces, la solución, desde luego, sería dedicar un apartado especial para ese tipo de juegos que mezclan magistralmente la acción con la aventura... ¿O no? Y planteo esta pregunta porque, a tenor de los últimos lanzamientos que se están dando en el mundo de los videojuegos, muchas compañías lo que están haciendo es mezclar diferentes géneros —unas veces correctamente, otras no tanto— con el fin de poder ofrecer a los jugadores nuevos rumbos dentro de este mundillo. Estaríamos de nuevo en el dilema de tener que dedicar muy diferentes secciones a las diferentes combinaciones de géneros que se les ocurra a los creadores de videojuegos. Así, se me ocurren varias formas de poder solucionar esto. La primera de ellas, y en la cual vosotros no tendríais colaboración, sería hacer una visita a mi buen amigo El Gran Tarkilmar para poder solucionar esto de una vez, aunque me parece una solución demasiado drástica.

Otra forma podría ser siguiendo un planteamiento que me parece más o menos practicable, y es distinguir entre esas aventuras con dosis de acción, y esos arcades con grandes dosis de aventura. En el primer caso podríamos meter aquellas aventuras que, aunque tengan un fuerte componente arcade, sigan una línea fiel a las aventuras, como puede ser el caso de «Outcast», ya que requiere la solución de diversos puzzles, interacción con los personajes, etc. y lo mismo podríamos decir de «La Amenaza Fantasma» y juegos similares.

En el caso de los arcades con grandes dosis de aventuras, sí que podríamos incluirlos, ya que el alto grado de acción que hay en los mismos pueden hacer desequilibrar la balanza en este sentido, como pueden ser los casos de «Tomb Raider» o «Resident Evil», ya que no hay interacción con los personajes. Una tercera forma sería que cada uno de vosotros hiciera una aportación, razonada por supuesto, de por qué meter o no este tipo de programas, lo cual ya me va gustando más. Así, si alguno de vosotros está interesado en el tema, no tiene más que mandarnos una carta o e-mail indicando sus preferencias, argumentadas, para exponerlas en estas páginas. Pues aclarado el tema, más o menos, Iván termina su participación votando para Acción Frenética, y dando cuatro puntos a «Quake II», tres para «Shogo» y los otros tres para «SiN». También hace uso de su derecho a voto en Carrusel Deportivo, dando tres puntos a «Need for Speed III», cuatro a «NBA Live 99» y tres a «Colin McRae Rally».



Tomb Raider

Unreal Tournament

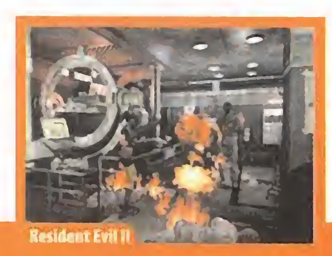
PC Atletismo



PC Futbol 2000



Quake III



Resident Evil II

UN CABLE

El siguiente en venir a colación es David Gutiérrez, desde San Andrés de Rabanedo (León), que nos manda un e-mail para echarle una mano. David acaba de fundar un clan en Internet que se denomina Soul Takers y está dispuesto a que muchos de vosotros os unáis para poder crear un verdadero clan en territorio español. Pues bien, busca adictos a juegos 3D como «Heretic II», «Quake II» y «Jedi Knight», aunque, desde luego, está abierto a cualquier tipo de sugerencia para poder admitir más juegos. Ahora, seguro que muchos de vosotros estáis interesados en formar parte de un clan, ya que son muchas las ventajas que se pueden sacar de ello; pues si os interesa poneros en contacto con David aquí os dejo su dirección de correo electrónico: dagugar@lacaja.net. Ahí es nada, y desde aquí queremos desearte buena suerte con tu nuevo clan. Por cierto, los puntos de David van para «Half-Life», «Quake II» y «Heretic II», y dice que en ese orden. Pues no me sale la suma hasta llegar a los diez puntos, así que esperaremos a que David se lea las instrucciones sobre cómo votar y luego las añadiremos.

Manuel Pintor nos escribe para preguntarnos cuándo va a salir «Duke Nukem Forever». Buen pregunta esa. En mi opinión, creo que ni los chicos de 3D Realms saben la respuesta correcta, más que nada por los sucesivos retrasos que está teniendo habida cuenta de que hace poco decidieron cambiar de engine, con las terribles consecuencias que eso ocasiona. Quizá se anticiparon demasiado al anunciar el lanzamiento de la cuarta entrega de «Duke Nukem». En cuanto a si «Quake III» será sólo multijugador es algo totalmente verídico. Es un programa que se está maximizando para permitir el juego multiusuario de una manera prodigiosa, y en principio no habrá ningún problema con la conexión a juzgar por la versión de Test. En lo referente a los juegos 3D que saldrán estas Navidades, no tienes más que seguir las recomendaciones de los expertos de esta revista, Micromanía, que raramente se equivoca, a tenor de la cantidad de lectores a los que llega y gusta.

Penelope Labelle

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido —Carrusel Deportivo, Acción Frenética...— a la siguiente dirección:
ZONA ARCADE, Micromanía HOBBY PRESS, C/Pedro Teixeira 8, 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: ***zonaarcade.micromania@hobbypress.es***

Parser Age: comienza el espectáculo



Mientras esperamos con impaciencia el prometido parser gratuito SCRAMM, clónico del SCUMM, que lleva más de un año de retraso, ya es posible practicar con el creador de aventuras AGE, diseñado por Twilight Software. Esta compañía pretende utilizarlo en la creación de sus próximas aventuras comerciales.

AGE permite diseñar clónicos de «Myst», es decir, aventuras en primera persona, sin necesidad de saber programación. Funciona bajo Windows 95/98/2000, y soporta todos los estándares gráficos y sonoros incluidos en DirectX y DirectMedia.

El usuario debe dibujar los fondos en formato BMP y JPG, con una resolución de 640x480 y 16 bit de color. Los personajes se generan mediante animaciones convencionales o grabaciones en vídeo, en cualquier estándar soportado por DirectShow. También acepta escenas intermedias, voces, conversaciones mediante elección de frases y un sencillo método de escritura del guión de la aventura, mediante el uso de "flags" y órdenes simples.

Twilight ofrece la versión de forma gratuita, en la página www.twilightsoftware.com/age, pero está restringida a siete objetos simultáneos en el inventario, y 25 flags. La versión comercial cuesta 150 dólares.

Twilight no permite publicar AGE en las revistas; ni siquiera se puede obtener directamente de Internet. Para conseguirlo hay que pedirlo a twilight@twilightsoftware.com. Al día siguiente se reciben las instrucciones para descargar el programa. Tan sólo ocupa 657 KB, aunque es recomendable bajarse el juego ejemplo de 11 MB, «1999», pues el tutorial de 72 páginas incluido explica todo lo necesario para utilizar AGE, tomando como base la mencionada aventura.

Sin duda, se trata de uno de los parsers más potentes nunca vistos, que todo aventurero debería, al menos, probar.





Aztecas



The Crystal Key

La Revolución Femenina

Uno de los misterios más incomprensibles del mundo de los videojuegos, es el escaso interés que parece despertar entre las mujeres. No ocurre así, al menos, con las aventuras gráficas, pues las visitas al Club de intrépidas aventureras son bastante frecuentes. Y, a tenor de los últimos movimientos que parece se están produciendo en el sector, este número puede aumentar todavía más.

A fuerza de ser sinceros, es justo reconocer que, en un pasatiempo dominado por los sangrientos arcades 3D o los belicosos juegos de estrategia, es difícil que el sexo femenino encuentre los alicientes necesarios para disfrutar de los videojuegos.

No obstante, es en el género de las aventuras gráficas, menos violento y más reflexivo, donde las chicas se encuentran a sus anchas. Muchos éxitos, como «The Hand of Fate», «King's Quest IV y VII», «Laura Bow I y II», o «Broken Sword II», incluyen un protagonista femenino. Algunos de los creadores de aventuras más prestigiosos, son mujeres, como Roberta Williams o Jane Jensen. Otras, permanecen en la sombra. ¿A que muchos no sabíais que la mayor parte de los escenarios de «The Curse of Monkey Island» han sido creados por dibujantes femeninos?

Las aventureras españolas, visitantes del Club, no tienen demasiados puntos en común. Son frecuentes las chicas que comparten la afición con su novio, las que disfrutan de las aventuras junto a sus hermanos, los grupos de amigas que se reúnen para superar ese atasco que se les resiste o, incluso, alguna madre de familia, como Carmen, que juega a «Day of the Tentacle» y similares con sus hijos pequeños. Curiosamente, la aventura favorita de este colectivo es «Simon the Sorcerer», y casi todas sus cartas se refieren a ella.

Muchos expertos, entre ellos la propia Roberta Williams, auguran que la próxima revolución del mundo de los videojuegos no tiene nada que ver con «Quake III» ni Internet, sino que se producirá cuando las mujeres se sientan atraídas por esta forma de entretenimiento.

¿SENSACIÓN DE VIVIR?

Una de las filiales de American Laser Games, Games for Her, publicó hace unos años varias películas interactivas, entre ellas, «McKenzie & Co.», un plagio descaradado de series del estilo de «Compañeros» o «Sensación de Vivir». Las nuevas propuestas son mucho más serias, pues ofrecen argumentos de calidad, pero vistos desde una perspectiva femenina. Her Interactive, cuyo nombre es toda una declaración de intenciones, tiene previsto publicar, al menos, tres aventuras gráficas basadas en la serie televisiva de la joven detective Nancy Drew. La primera de ellas se llama «Nancy Drew: Secrets can Kill». Se trata de una historia de detectives al estilo de las novelas de Agatha Christie: un estudiante del instituto de la bella ciudad californiana Paseo del Mar ha sido asesinado, y Nancy tendrá que descubrir al asesino. El uso de objetos y las conversaciones son vitales para resolver el misterio, pero los puzzles están enfocados desde una perspectiva femenina, por lo que abundan los cotilleos sobre los chicos y los dobles sentidos.

En la misma línea, Women Wise publicará, el día de San Valentín, «The Legend of Lotus Spring». Se trata de la adaptación digital de un hermoso cuento chino ambientado en el siglo pasado. Cuenta la historia de amor de un joven emperador y una esclava, con la que tiene prohibido casarse. Las jugadoras podrán visitar la China Imperial, bajo unos bellos gráficos renderizados, y descubrir las tradiciones y los rituales de cortejo orientales. Por desgracia, casi con toda seguridad, estos programas no se distribuirán en España.

De la casa madre de Women Wise, Dreamcatcher, también se pondrán a la venta otros dos títulos, esta vez, para todos los públicos: «The Forgotten» y «The Cristal Key». El primero está ambientado en Nueva Orleans, en el año 1930. Richard Haliburton, un famoso explorador, ha desaparecido. El protagonista tendrá que encontrarlo, lo que le llevará a contactar con una raza desconocida. «The Cristal Key» será una especie de «Tomb Raider» reconvertido en aventura gráfica, pues habrá que explorar misteriosas cavernas y templos sagrados en ruinas, en busca del artefacto que da nombre al juego. Ambas propuestas dispondrán de gráficos renderizados en primera persona y total libertad de movimientos.

Por último, Cryo tiene casi a punto el apetecible «Aztecas». La compañía ha realizado una impresionante reconstrucción científica de esta cultura, que sirve de telón de fondo para contar la vida de "Pequeña Serpiente", un joven azteca acusado del asesinato de un noble. Sólo demostrando su inocencia podrá liberar a sus padres. Así destapará una oscura trama en la que está implicado el mismísimo emperador, Moctezuma II. Con un desarrollo similar a «Atlantis» o «China», «Aztecas» promete ser uno de los títulos más interesantes del año.



Nancy Drew: Secrets can Kill



The Forgotten



The Forgotten


The Legend of Lotus Spring


The Legend of Lotus Spring

Tesoros olvidados

Esta pequeña subsección, dedicada a las grandes aventuras que ya no reciben ningún voto, apenas ha aparecido un par de veces en el Club, pero han sido tantas las cartas que han pedido su resurrección, que no nos ha quedado más remedio que retomarla. La elección de «Zak McKracken & the Aliens Mindsbenders» cubre un doble objetivo, pues también sirve para calmar a los aventureros que nos han exigido alguna información de él.

«Zak McKracken» es la única aventura gráfica de Lucasfilm que no ha sido publicada en España, de ahí su rareza. Fue diseñada al mismo tiempo que «Maniac Mansion» en 1987. De hecho, su aspecto gráfico, desarrollo e interfaz son idénticos al del anterior programa, pero muchos aficionados –entre ellos, el Gran Tarkilmar– sostienen que es aún mejor. No en vano, fue creada por algunos de los "dioses" del género, como Aric Wilmunder o Ron Gilbert.

Cuenta la historia de un intrépido reportero que trabaja para un periódico sensacionalista, el National Inquisitor. Zak es enviado al monte Rainier para realizar un reportaje sobre una ardilla de dos cabezas que está aterrorizando a la población, pero es capturado por unos alienígenas, admiradores de Elvis, que planean idiotizar a los terrestres mediante una extraña máquina. Acompañado de Annie, Melissa y Leslie, deberá visitar lugares tan exóticos como el Triángulo de las Bermudas, las pirámides de Egipto, o el planeta Marte.

Al tratarse de una de las primeras aventuras gráficas, conserva algunas reminiscencias de las aventuras de texto, como el gran número de verbos –en forma de iconos–, decenas de objetos, y la altísima dificultad. Los requisitos mínimos son: un 286 a ¡10! MHz, 640 KB de RAM, y 700 KB de disco duro. Existen dos versiones del juego: la clásica, y otra apodada "Enhanced", con gráficos en EGA más detallados. Sólo hay una forma legal de encontrar, hoy en día, «Zak McKracken»: dentro del pack «Classic Adventures», junto con «Loom», «Indiana Jones y la Última Cruzada», «Maniac Mansion» y «Monkey Island». Podéis echarle un vistazo en la página web www.lucasarts.com, sección "Company Store". Puesto que sólo se vende en EE.UU., debéis comprarlo a través de alguna tienda on line que trabaje en todo el mundo.



Tras la compra de Sierra por parte de Havas, más de 25 empleados han sido contratados por Codemasters. La compañía inglesa también ha adquirido los derechos de algunas series de la vieja Sierra, y se rumorea que podría realizar una continuación de «Space's Quest» o «Quest for Glory». Mientras se confirma este interesante giro en los acontecimientos, podéis descubrir el argumento y descargar un vídeo de «Space's Quest VII», juego que nunca fue publicado, en la página web http://www.wiw.org/~jess/sq7.html.

Por último, os recuerdo que Micromanía ha puesto a la venta una guía especial de aventuras. El plato fuerte es un inmenso Patas Arriba de «La Amenaza Fantasma», con mapas de los niveles, comentario y secretos de la película, las páginas web más interesantes, la bibliografía completa de libros y comics, y un recorrido histórico de los casi 50 juegos basados en «Star Wars», desde el primer «The Empire Star Wars» para la consola Atari 2600, publicado en 1982. También contiene las soluciones de otros muy interesantes juegos. El CD incluido ofrece las soluciones multimedia de «The Dig», «Day of the Tentacle», «Sam & Max», la trilogía de «Monkey Island», y una demo de «La Amenaza Fantasma». Una joya para los coleccionistas aventureros.

CRÓNICAS ARTÚRICAS

Andrés Vadillo, de Zaragoza, es el primer aficionado que toma la palabra. Defensor de la Justicia, está dispuesto a salvar al Rey Arturo, en «Chronicles of the Sword». Lo malo es que no sabe cómo entrar en los aposentos de Merlín y Morgana. Los primeros se encuentran en la torre cercana al establo. Debes localizar la antorcha que abre un oscuro pasadizo, e introducir la espada en el ojo del caballito de mar del tapiz. La torre de Morgana está cerca de la muralla principal. El guardia pide una cerveza para dejarte pasar. Según Wilf, el herrero es el único que dispone de esta bebida, así que coge una jarra de debajo de la mesa de una de las salas de reunión, y llénala en la herrería. En cuanto al cubo de basura del «Amazon», puedes cortar la cadena, antes de que te ataque el oso, con la cortadora que se encuentra en el maletero del coche de la señora Flitch. Andrés también me pide que le recomiende alguna aventura que funcione en un Pentium 133 con 48 MB de RAM. Cualquier título comercializado antes de 1999 correrá sin problemas. Como no nos dices a las que has jugado, prueba cualquiera de LucasArts, las sagas de «Simon the Sorcerer», «Broken Sword» y «Mundodisco», así como «Hollywood Monsters». Desde Barcelona, Borja Tapia no sabe lo que tiene que hacer en Sikkim, dentro del injustamente denostado «The Riddle of Master Lu». En primer lugar, es necesario convencer al guardia del templo de que eres miembro de la secta. Puesto que todos ellos llevan un anillo, quita el sello del cigarro y enséñaselo. Una vez dentro, coge las cinco ruedas de oración y devuélveselas al monje correcto: la rueda de la Serenidad al monje 6, la de la Paz al monje 9, la de la Sabiduría al monje 4, la de la Verdad al monje 14, y la de la Intuición al monje 12. Cierra la reunión de este mes el anónimo Neokaiser, de Cerdanyola, corroído por la duda de saber cuándo se publicó «Loom» y quién fue su autor. «Loom» es una de las aventuras con mayores dosis de talento de la historia, pues los clásicos iconos de órdenes fueron sustituidos por notas musicales emitidas por un bastón. Lucasfilm la puso a la venta en 1990. Su autor fue el genial Brian Moriarty, creador de algunas de las primeras aventuras de texto de la historia, bajo el sello Infocom, como «Wishbringer», «Trinity», y «Beyond Zork». También participó en la creación del argumento de «The Dig». Actualmente trabaja en «Mpath», dentro de un proyecto que pretende comunicar a personas en Internet, mediante el uso de la voz.

Las Navidades están a la vuelta de la esquina. A ver si es posible que, antes de que acabe el año, cierta compañía nos revele una gran sorpresa. Paciencia...

El Gran Tarkilmar

Las mejores del momento

- Grim Fandango
- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II
- Hollywood Monsters
- Discworld Noir

TOP 5

- Monkey Island II
- Day of the Tentacle
- Broken Sword
- The Curse of Monkey Island
- Grim Fandango

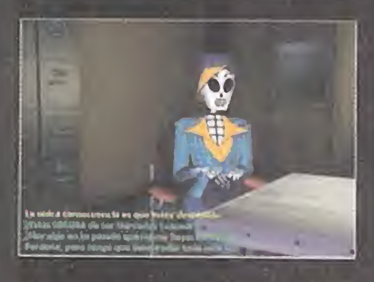
NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: HOBBY PRESS MICROMANÍA,
C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

La opinión de los expertos

Tras varios meses sin novedades destacables, hemos de dar la bienvenida a la tercera parte de la saga de Mundodisco, «Discworld Noir», que se asoma por la parte baja de Las Mejores del Momento. Es, precisamente, esa quinta posición, la única que llama la atención en el Top 5: «Grim Fandango» presenta su candidatura para entrar en el Olimpo de los Clásicos.





Rogue Spear



Pulsa ENTER para acceder a la pantalla de comunicaciones, ahora puedes teclear cualquiera de los siguientes códigos que te damos:

Teamgod: Modo Dios de equipo.
Avatargod: Modo Dios de Avatar.
Stumpy: Modo Raro.
Nobrainer: Uso del cerebro.
Explore: No hay condiciones de victoria.
5fingerdiscount: Rellena el inventario.
bignoggin: Modo Cabezas Grandes.
meganoggin: Modo Mega-cabezas.
clodhopper: Modo Especial.
1-900: Respiración pesada.
turnpunchkick: Modo de desplazamiento lateral.
theshadowknows: Modo invisible.
teamshadow: Modo Invisible de equipo.

Teclea estos códigos para acceder a diversos modos de representación de los mapas:

normalcolors
panickedcolors
roestatecolors
roespeedcolors
combatstatecolors
behaviorcolors
psychstatecolors
threatawarenesscolors
alertnessstatecolors
alertnessstatecolors
aiplancolors
levelmaps
testplan
drawplan
pathpointlinks,
coverpoints
pathpoints
objectwalls
obstaclewalls



Homeworld



Comienza el juego colocando los siguientes modificadores detrás del nombre del ejecutable, para activar el correspondiente truco:

/debug: Modo Debug.
/noBG: Desactiva los fondos de la Galaxia.
/noCompPlayer: Desactiva los jugadores del Ordenador por defecto.
/notactics: Desactiva las tácticas.
/noretreat: Desactiva la retirada como una opción táctica.
/disableAVI: Desactiva las películas.

Por Ejemplo:
c:\homeworld\homeworld.exe /debug

Deer Hunter 3





Pulsa F2 e introduce cualquiera de los siguientes códigos, vuelve a pulsar de nuevo F2 para confirmarlos:
dh3find: Te da el animal más cercano.
dh3nofear: Los animales no se asustan de ti.
dh3beacon: Te hace irresistible a los animales.
dh3sightin: Mejora tu arma.
dh3leadeye: Tu visión sigue al proyectil.
dh3water: Hace que llueva.
dh3ice: Hace que nieve.
dh3zeus: Hace que caigan rayos.

Prince of Persia 3D

Para empezar en un nivel determinado, debes de crear accesos directos al fichero POP3D.EXE e incluir cualquiera de las siguientes cadenas de texto en el campo de propiedades del destino:

Cuadro de propiedades de Windows:
-l "geometry\rooms\prisonfix"
-l "geometry\rooms\ivorytwr"
-l "geometry\rooms\cistern"
-l "geometry\rooms\palace2"
-l "geometry\rooms\palace3"
-l "geometry\rooms\palace4"
-l "geometry\rooms\roof1"
-l "geometry\rooms\cityanddocks"
-l "geometry\rooms\dirig1a"
-l "geometry\rooms\dirig1b"
-l "geometry\rooms\dirig2"
-l "geometry\rooms\dirigfinale"
-l "geometry\rooms\ruins"
-l "geometry\rooms\cliffs"
-l "geometry\rooms\solar1"
-l "geometry\rooms\moontemple"
-l "geometry\rooms\finale"
Ahora comienza una partida nueva, empezarás en este nivel.



ATENCIÓN: todos los niveles posteriores deberás de cargarlos usando este truco, ya que el juego, al saltarte el nivel 1, automáticamente cargará el nivel 2 cada vez que acabes un nivel en lugar del correspondiente que vaya detrás del que has finalizado; además ten en cuenta que los salvados que no sean del nivel actual no funcionarán, necesitarás salir del juego y volver a arrancarlo, pero sin usar el acceso directo.

Klingon Honor Guard

Una vez comenzado el juego, pulsa TAB y teclea el código correspondiente:

ALLAMMO: Recargar Munición.
FLY: Volar.
GHOST: Eliminar Clipping (balanceo).
KILLPAWNS: Matar a todos los monstruos.
WALK: Para eliminar el modo volar.
BEHINDVIEW1: Nos da la vista Externa.
BEHINDVIEW2: Vista Normal.





Blood II

Primero debes de pulsar la tecla "T" ahora puedes introducir los siguientes códigos para obtener varias ventajas:

MPGOD: Modo Dios.
MPDKA: Te da todos los objetos, armas y salud.
MPHEALTH: Te da toda la vitalidad.
MPAMMO: Toda la munición.
MPARMOR: Armadura a Tope.
MPCLIP: Modo Clipping (atravesar paredes) ON / OFF.
MPPOS: Mostrar posición ON / OFF.
MPCAMERA: Ajustar cámara ON/OFF.
MPLIGHTSCAPE: Ajustar el paisaje ON / OFF.

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO MICROMANÍA C/Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: ***codigosecreto.micromania@hobbypress.es***

mortyr

2093-1944

"WOLFENSTEIN SE UNE A UNREAL" *-PC Games-*









info@hdinteractive.nl



Más información:
www.mortyr.com.pl

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81



www.friendware-europe.com

Lode Runner 2



Pulsa ESC (Escape) durante el juego, teclea GLAZED DONUT para activar los trucos, después teclea la combinación de teclas que desees para obtener la ventaja indicada, un mensaje te informará de que lo has hecho bien:

F3: Retroceder un nivel.
F4: Avanzar un nivel.
ALT+F12: Conseguir cinco vidas.
ALT+8: Diez Bombas.
ALT+K: Nuevo poder "Beach Ball".
ALT+I: Nuevo poder "Inviso".
ALT+T: Nuevo poder "Morph".
ALT+B: Nuevo poder "Cloak".

TOCA Touring Car Championship

Teclea los siguientes códigos como si fueran el nombre de tu conductor:

JHAMMO: Permite el acceso a todad las pistas.
CMLOCK: Cierra la copia de seguridad de las pistas.
CMSTARS: Vista del modo cielo.
CMDISCO: Tendrás acceso a la pista volcánica.
CMCOPTER: Tendrás el punto de vista del helicóptero.
CMGARAGE: Obtendrás un coche extra.
CMLOGRAV: Crearás una baja gravedad.



The Last Express



Aquí van dos consejos muy útiles para que sea más fácil el manejo de esta estupenda aventura;

1.- Al comenzar cualquier pelea es conveniente presionar el botón derecho del ratón para volver a la pantalla de huevo/reloj; pulsa en éste para volver a la pelea. Si se repite esta acción 5 veces el ordenador te dará como vencedor.

2.- Cuando te introduces en el compartimento de August Smith y se abre la maleta con el fin de leer la carta nos podemos fijar que hay "unas fotos" sobresaliendo de un bolsillo de la maleta, solo hay que apretar sobre ellas y... ¡sorpresa!

GANADORES DE DICIEMBRE DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han sido las ganadoras de una camiseta del «Trip & Tricks Team»:

- Roberto Pérez Velasco
- Carlos Sánchez
- Raúl Pobes
- José Ramon Gándara
- Mª Esther Valle Casado

Recordad que para que vuestros trucos sean publicados y premiados no deben haber salido ya en las páginas de Micromanía y deben ser sobre juegos que se hayan comentado.

Screamer 2

En la pantalla principal de opciones introduce los siguientes códigos:

MRTRK: Para acceder a todos los recorridos (incluso The tunnel).
TACAR: Obtendrás un coche epecial para el equipo de los ángeles.
TBCAR: Conseguirás un coche nuevo para el equipo de los cóndores.
TCCAR: Aparecerá un coche especial en el equipo de las avispas con este fantástico truco.
TDCAR: Un nuevo coche especial para el equipo de los Zeus.
APHRODITE: Con este código podrás jugar en modo bala.
CHMPA: Podrás correr en todos los modos posibles del campeonato.





Starcraft: Brood Wars

En la penúltima misión con los Zerg si consigues destruir el asentamiento de Protoss antes de 25 minutos se abrirá una fase nueva en la que se podrá jugar con Zeratul y descubriremos un híbrido Zerg-Protoss creado por Samir Duran.



SPACE CLASH

Aunque el modo de juego estrella en «Space Clash» es la campaña espacial, hemos decidido seguir el orden de misiones marcado por la campaña lineal. Dicho orden no debe cambiar sustancialmente, con la excepción de la misiones especiales, que en el primer modo son opcionales.

Un nuevo imperio





MISIÓN 1: Toma de contacto

Disponemos de cuatro edificios que levantar, por lo que tampoco tenemos excesiva capacidad de maniobra. Al encontrarnos en medio del mapa, y el número de enemigos ser ínfimo, sólo es necesario dar una vuelta a nuestro alrededor y acabar con su infeliz existencia.

MISIÓN ESPECIAL 1: Operación embudo

Nuestras tropas se encuentran alejadas de la base cuando ésta percibe que va a ser víctima de un inminente ataque. El escenario nos muestra la base en el Oeste, nuestras tropas en el Sudeste y varios grupos de unidades enemigas dispuestos a avanzar hacia la base en cualquier momento. Lo primero es aprovechar los créditos disponibles mandando construir unidades en la base. Las recién creadas tropas de infantería servirán para retener el ataque enemigo mientras llegan los refuerzos. Tras esto, habrá que dirigir las unidades de ayuda hacia la base, haciendo un pequeño alto en el camino para atacar al bloque enemigo situado en el centro del mapa. El resto de bloques deben ser esquivados, en lo posible, para llegar y unir en un sólo ejército ambos grupos.

MISIÓN 2: Movimiento de tropas

La primera base enemiga, con sus correspondientes defensas, nos espera. Se trata de un asentamiento muy básico que nos va a servir para practicar los ataques o intentos de compra absoluta. Dos torretas a ambos lados de un pasillo de tierra son la principal dificultad para atravesar sus líneas, pero nuestras unidades deben ser capaces de superar el obstáculo si actúan en número suficiente.

MISIÓN 3: Guerra fría

La estrategia no es muy necesaria para llevar a buen término las órdenes encomendadas. Comenzamos en la zona Norte del mapa y si construimos rápidamente el radar nos será fácil urdir un plan de ataque apropiado. Con tan sólo diez unidades podemos causar estragos entre las filas enemigas, ya que se encuentran muy diseminadas.

MISIÓN ESPECIAL 2: A cola de pelotón.

Uno de los Imperios solicita nuestra ayuda al verse atacado por un número elevado de enemigos. Nuestros superiores consideran beneficiosa su futura colaboración y no tenemos más remedio que poner nuestras vidas en peligro para ayudarles a defender su base.
Sólo disponemos de un número bajo de unidades, sin posibilidad de construir otras nuevas, por lo que hay que poner los cinco sentidos para no descuidar la "salud" de ninguna. El punto de partida es el Sur; por encima están las unidades rebeldes y más al Norte aún, la base a defender. A los pocos segundos, comenzará el avance de dichas unidades y nuestro objetivo inicial no debe ser un enfrentamiento directo, sino atacar poco a poco a aquellas unidades que queden algo rezagadas del grupo atacante.

NOTA: Antes de nada hay que separar del grupo a las 2 unidades diplomáticas para que no puedan ser eliminadas por el enemigo.

MISIÓN 4: En juego, un ascenso

Los objetivos, aunque siguen siendo esencialmente los mismos, comienzan a complicarse por la mayor potencia enemiga. Tanto vale acabar con las unidades enemigas como adquirirlas por una alta suma de dinero. En cualquiera de los casos hay que tener en cuenta un aspecto de gran importancia: en el Sudeste, zona inicialmente neutral, hay una zona rica en recursos que puede ser colonizada y explotada por el más rápido de los dos contendientes. También es posible expandirse hacia el Norte y construir allí una central anfibia que nos puede ayudar ya que desde el agua el enemigo es bastante vulnerable. Si todo sale bien, nuestra carrera militar puede sufrir un gran empujón.

MISIÓN ESPECIAL 3: Pareja letal

Solo apta para jugadores con vocación de Rambo. A nuestra disposición tenemos un par de unidades, muy avanzadas por supuesto, con las que realizar una misión suicida. El objetivo es acabar con todas las centrales energéticas y para conseguirlo hay una premisa que no se debe olvidar: buscar los enfrentamientos en mayoría. Enfrentándonos con varios a la vez sólo conseguiremos que nuestra energía baje poco a poco. Si, además, logramos esquivar el enfrentamiento con alguna que otra unidad, mejor que mejor. El camino menos complicado suele ser la parte exterior del mapa, ya que en el centro hay unidades acuáticas con las que debemos evitar encontrarnos.

MISIÓN 6: Problemas a pares

Por primera vez nos vamos a enfrentar a dos Imperios de forma simultánea. Al principio es recomendable olvi-



darse un poco de su existencia y buscar yacimientos minerales en los alrededores, teniendo en cuenta que debajo de los árboles se forma un ambiente ideal para la formación del Rutenio..
Tras esto, y varias propuestas de paz enemigas, sí que conviene empezar a pensar en reforzar la zona con torretas, ya que los ataques pueden ser de importancia si no pagamos las sumas que ellos piden a cambio de su benevolencia. El hecho de coexistir dos fuerzas, aparte de nuestro Imperio, puede dar lugar a situaciones muy diversas, desde los momentos en los que ambos se alíen en tu contra hasta que uno de ellos acabe por completo con la resistencia del tercero. En este último caso, bastante probable por cierto, hay que estar muy atento para ocupar la zona que antes ocupaba el recién desaparecido, o por lo menos impedir que el otro se haga con su dominio. Si se da este último caso, es decir, que el Imperio restante edifique en la nueva zona, un ataque combinado de tropas terrestres y marítimas puede suponer un daño irreparable. A partir de aquí, sus peticiones de paz nos reportarán dinero y reorganización para volver a la carga...

MISIÓN 7: David y Goliath

La historia de siempre; nosotros con lo puesto, en la esquina inferior derecha del mapa, mientras el enemigo ya se encuentra perfectamente asentado en la zona opuesta. Esta diferencia inicial nos obliga a comenzar nuestra andadura de la forma más pacífica posible y con mucha precaución.
Tras aprovechar el 100% de los recursos de la zona y defender la base con múltiples torretas, es interesante pensar en hacernos fuertes económicamente para un futuro más igualado. Además del centro comercial, una fábrica de maquinaria nos ayudará a vender productos de mayor cuantía económica. Mientras tanto, nuestro ejército se irá haciendo más y más fuerte hasta que veamos la posibilidad de abrir hueco entre sus defensas.

NOTA: Nuestras unidades bélicas deben ser vigiladas para que no abandonen la base. Si alguna de ellas se acercase más de lo debido a territorio enemigo, las relaciones diplomáticas se verían seriamente dañadas y un conflicto, en los primeros pasos, sería muy difícil de sobrellevar.

MISIÓN ESPECIAL 4: Escolta Profesional

Uno de los bandos rivales ha solicitado nuestra ayuda para transportar una carga valiosa por territorio hostil. La decisión de nuestros superiores, como podéis imaginar, ha sido afirmativa y aquí estamos nosotros en semejante "embrollo".
Hay que actuar con rapidez y precisión para que, al menos, uno de los transportes llegue a la base situada al Norte. Para ello dividiremos nuestras unidades en dos o tres grupos –con la función de agrupamiento– y realizaremos continuos cambios de grupo indicando distintos objetivos. Siempre hay que ir un poco por delante de los transportes para que cuando estos lleguen a la zona se encuentren con el menor número de enemigos posible, aunque esto es más difícil de lo que parece. Aún así, poniendo atención en el recorrido, no deberíamos tener demasiados problemas.

MISIÓN 8: Triángulo Mortal

La dificultad de la misión anterior se multiplica por dos, si tenemos en cuenta que de nuevo serán dos los imperios en lucha por el mismo territorio. El buscado rango de General está muy cerca, pero para conseguirlo habrá que hacer buen uso de la diplomacia. Un conflicto con los dos enemigos en los primeros compases del nivel sería mortal de necesidad. Por tanto, no queda más remedio que gastar parte del dinero en aceptar alguna proposición de paz.
Otro factor importante es el agua que divide el territorio en dos zonas claramente diferenciadas y aunque parezca que sólo hay que defenderse del situado al Sur de nuestra posición, nada más lejos de la realidad, ya que ambos pueden decidir expandirse por nuestros territorios. La abundancia de agua nos obliga a construir una fábrica de este tipo de unidades.

MISIÓN 9: Acoso y derribo

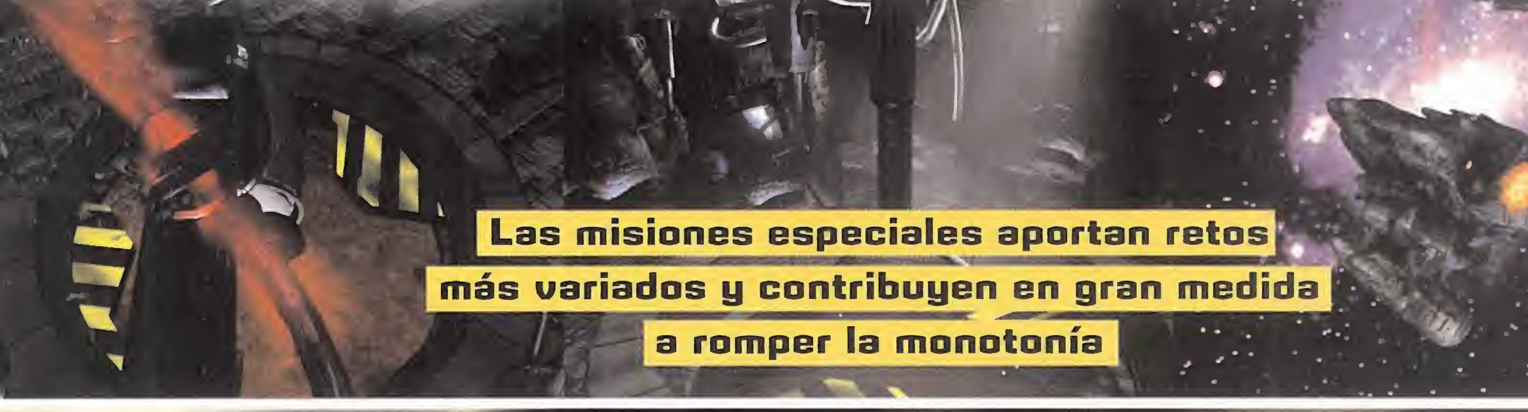
Todo lo visto hasta ahora ha sido un juego de niños comparado con este nivel. Partimos en la zona Noroeste mientras que el enemigo se encuentra súper desarrollado en toda la zona Sur. La primera propuesta de paz no debe ser rechazada bajo ningún concepto; necesitamos tiempo para poder ser respetados por tan poderoso rival.
Una de las tácticas que mejores resultados ofrece es abarcar la mayor parte de la zona Norte, para lo cual situaremos el edificio de Gobierno en


Las unidades aéreas son el complemento ideal a un ejército terrestre. Si le unimos un taller de reparación, éstas serán capaces de retirarse antes de ser destruidas.


Los edificios destruidos desaparecen al poco tiempo, por lo que no es necesario limpiar la zona de chatarra que pudiera llegar a causar gran confusión, en los momentos en que se juntan numerosas unidades.



De vez en cuando es fácil observar como un grupo de lanchas llega a sufrir los efectos de un mega ataque enemigo; su energía se verá muy afectada por el mismo.



el centro de la parte superior –justo encima del agua–, para más tarde establecer dos bases más: una a cada lado de la original. De este modo aprovecharemos todos los recursos de la zona superior. Las fábricas de unidades deben ser construidas alrededor de la base del Este –la más conflictiva–, mientras que en la opuesta podemos situar una de unidades aéreas que apoyen en situaciones delicadas.
Cuando llegue el momento del enfrentamiento, veremos las cosas muy complicadas, pero poco a poco, oleada tras oleada, podremos traspasar sus férreas defensas y acabar con todo o comprar las posesiones restantes.

NOTA: Si se construye una fábrica marítima, hay que aprovecharla sobre todo para unidades anfibias, ya que las lanchas sólo podrán ayudarnos en contadas ocasiones.

MISIÓN ESPECIAL 5: ¡Que no pase ni uno!
Un convoy enemigo se dirige hacia el Noreste y nuestro objetivo es evitar que llegue cualquiera de ellos. Para conseguirlo contamos con unos cuantos bombarderos de última generación.
La misión es sencilla si se observan con detenimiento los puntos del recorrido donde el convoy va menos protegido. Podemos dividir su trayectoria en tres fases:
1) Los transportes van por tierra con escolta antiaérea. No merece la pena atacar en este momento.
2) Entran en el agua y unas lanchas se hacen cargo de su defensa. A mitad del recorrido acuático, los tres primeros son fácil presa, por lo que acabamos con ellos y nos vamos al lugar de desembarco para esperar.
3) Mientras llegan a tierra, acabamos con una molesta torreta y sólo queda rematar el trabajo pocos segundos después.

MISIÓN 10: Posibilidades de expansión
En esta fase, al tratarse de un mapa de mayor tamaño a lo habitual, dispondremos de bastante territorio libre para expandirnos con tranquilidad.
Por tanto, es aconsejable construir dos o tres edificios de gobierno en la zona Sur que nos sirvan como cimientos de una futura gran base. No nos olvidemos de poner uno de ellos cerca del agua para poder hacer frente al gran potencial bélico enemigo en esta superficie. Es este potencial marítimo el que nos obliga a pensar en un ataque terrestre/aéreo combinado que en número suficiente no podrá ser repelido por las defensas que nos esperan.

NOTA: De nuevo, vuelve a ser interesante aceptar una propuesta de paz al principio, que nos dé tranquilidad para construir un ejército equilibrado y devastador.

MISIÓN 11: La ratonera
El enemigo tiene dominada la gran mayoría del territorio y tan sólo podemos ejercer nuestro dominio en un pequeño hueco del Sudeste. Por tanto, no habrá que desaprovechar el poco terreno del que disponemos y tan pronto lo hayamos ocupado defenderlo con torretas por todo su perímetro.
Debemos poner especial énfasis en conseguir gran potencia terrestre y, en menor medida, aéreo. Si a esto le sumamos una docena de unidades marítimas, dispondremos de un ejército listo para la batalla. El gas Radón y el Rutenio existente en la zona nos ayudarán a obtener importantes beneficios comerciales en los primeros pasos de este nivel.

NOTA: Los mega-ataques ya se encuentran disponibles. Recuerda, uno por nivel a no ser que compremos otros a nuestros superiores.

MISIÓN ESPECIAL 6: Uno para todos y...
Lo que en principio parece una misión de dificultad moderada, se torna imposible por momentos. Partimos con un capital elevado, una fábrica de aeronaves, un taller de reparación y varias unidades aéreas como principales protagonistas para acabar con todo un ejército.
Nada más comenzar pondremos a funcionar la fábrica, elegiremos nuestro primer objetivo, por ejemplo, la isla cercana. Nos dirigimos allí con todo nuestro arsenal y, tras acabar con todo enemigo allí presente, volvemos atrás para arreglar los escasos daños sufridos. Así haremos una y otra vez, teniendo en cuenta que si acabamos con sus fábricas pronto, nos quitaremos de encima todas las unidades que pudieran fabricar posteriormente. Fácil de decir, pero muy complicado en la práctica.

NOTA: Cuando nuestros créditos alcancen el mínimo, dejaremos de construir y aprovecharemos las pocas ganancias para las reparaciones.

MISIÓN 12: Islas y más islas
Comenzamos nuestra aventura en una isla con pocos recursos naturales lo que nos va a suponer múltiples problemas. No muy lejos –en dirección Este–, hay una isla vacía con algo de mercurio, pero no siempre puede ser acertado construir base allí, ya que para hacerlo es necesario un transporte –anfibio o aéreo– y una unidad constructora, con el consiguiente gasto que generan ambas unidades. Además, debemos mantener la paz con el enemigo que se encuentra al Norte de la isla para no estropear todo el esfuerzo hecho hasta el momento en cuestión de segundos.
Para poder pensar en un ataque, con la escasez de medios y créditos que padecemos, habrá que esperar bastante tiempo, en el cual aprovecharemos para construir el mayor número de defensas posibles y cuidar el comercio –si la raza elegida nos lo permite–. También habrá que buscar la paz con ambos contendientes y si es posible pagar a uno para que luche contra el otro. Aún con todos los factores comentados a nuestro favor, tardaremos en ver las cosas claras.

MISIÓN 13: Reunión en la cumbre
Por primera vez, los cuatro imperios se juntan en un mismo escenario, lo que promete mucha acción y dificultad. Gana, por tanto, mucha importancia la diplomacia, más


La construcción de murallas para la contención de ataques requiere un enorme esfuerzo, pero resultan una ayuda inestimable en ciertas situaciones, sacándonos de más de un apuro.


Un solo avión enemigo puede resultar suficiente para causar grandes estragos entre nuestras unidades y edificios, si no estamos bastante preparados para defendernos.


La extracción de los recursos minerales, en cantidad suficiente, es una condición indispensable para un desarrollo ágil y eficaz de nuestras fuerzas y unidades.



que en ninguna fase anterior. Al principio hay que intentar llevarse bien con todos, aunque a buen seguro nos cueste nuestro dinero conseguirlo. Después de tanto esfuerzo económico, ¡no vamos a ser los primeros en romper la paz! Nos conviene que mermen sus fuerzas entre ellos mismos, pero para que eso ocurra pueden pasar muchos minutos.
Antes hemos hablado de la importancia de la diplomacia, por lo que no debemos olvidarnos de colocar una de estas unidades en cada base enemiga. De este modo siempre podremos ofrecer tratos a cualquier bando y en cualquier momento.
Cuando nuestras unidades se desaten, las alianzas y tratados se sucederán muy rápidamente y, aunque no quede más remedio que proponer tratos en momentos puntuales, sólo podremos fiarnos de nosotros mismos.

NOTA: Es vital la construcción de torretas defensivas y cuando decidamos atacar que sea con las ideas claras sin cambiar de bando en el intento.

MISIÓN ESPECIAL 7: Pactos de sangre

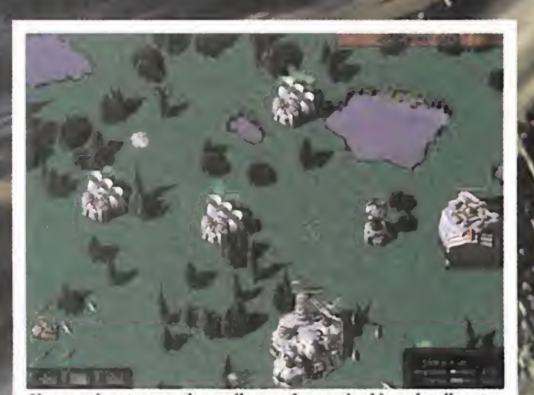
Tus superiores han estimado que una alianza con un bando enemigo sería de mutuo beneficio, y ahora llega el momento de demostrar que somos un imperio de palabra; su base está siendo asediada y acudiremos en su defensa.
Para ello contamos con un gran número de unidades, terrestres y marítimas, que luego comprobaremos que son muy pocas en comparación con el potencial de los dos enemigos que asedian la base. Uno de los principales problemas es la variedad de tropas a nuestra disposición, que llevará al caos si no se organizan en grupos de ataque. Por ejemplo, se pueden organizar grupos numerados del 1 al 4 donde el 1 sean los más rápidos –infantería– y el 4 los más lentos –artillería–. Gracias a esto, podemos mandar los grupos 1 y 2 donde el ataque sea más crítico al principio del asedio y que estos aguanten hasta la llegada de los más fuertes. Aún así, será muy conveniente que las unidades de agua echen un cable a las terrestres cuando el enemigo pase cerca de la orilla. Si os sobran más de diez unidades podréis sentiros realmente orgullosos.

MISIÓN 14: Triángulo de las Bermudas

Nos encontramos frente a un clásico en el mundo de los escenarios para juegos de estrategia: tres zonas de tamaño semejante y separadas por un río de forma que cada una queda aislada del resto.
La primera observación, bastante obvia de todos modos, es que los ataques provendrán desde agua y aire, y esto nos obliga a centrar nuestras miras en unidades de esos dos tipos. De este modo, podremos dirigir nuestra unidad constructora a la zona Noroeste, aprovechando algunos recursos minerales de la zona y construir allí nuestro primer bloque con una fábrica marítima. Poco a poco nos extenderemos por el resto de la isla y sembraremos la zona de torretas para prevenir posibles ataques.
El principio es el momento más delicado, ya que si no administramos bien nuestros créditos no podremos realizar todo lo dicho antes. De hecho, es recomendable iniciar andaduras comerciales con el transporte anfibio que se nos da al principio de la fase.
Si conseguimos paz o alianza con uno de los dos imperios, podremos centrarnos con más tranquilidad la zona que linde con el territorio del otro Imperio.

MISIÓN 15: Mundo metálico

Se trata de un mapa con gran superficie total y separación entre los bandos –en este caso sólo dos–. Si a esto le unimos un buen número de recursos naturales y orografía poco complicada podemos imaginar que nos enfrentaremos en una batalla muy espectacular. Y es que en este tipo de mapas, más aún si se firma una alianza, cada jugador tiende a acumular fuerza y unidades hasta que uno de los dos decide poner fin a la paz y atacar la base contraria, momento en el cual el ritmo cambia por completo. Resumiendo: media hora de paz, cinco de guerra devastadora y a partir de ahí alternativas varias imposibles de prever.
El comercio puede conseguir que reunamos grandes sumas de dinero que, poco a poco, iremos transformando en unidades. No es muy complicado conseguir más de una centena de unidades en el mismo tiempo, pero si no hay prisa podemos esperar a llegar al límite de unidades que impone «Space Clash», momento en el cual sí es recomendable lanzarse al ataque.


Algunos planetas mantienen diversas formas de vida no inteligentes en su superficie. No sirven para nada y, además, pueden estorbarnos para construir edificios.


Algunos mapas se encuentran repletos de caminos verdaderamente estrechos y retorcidos, lo que en ciertos momentos llega a dificultar los ataques en gran medida.


Aunque nuestras unidades suelen atacar a los enemigos de manera espontánea, es mucho mejor orientarlas para que acaben primero con las unidades más peligrosas y mortíferas.

A medida que avancemos en las misiones, aumentará nuestra categoría militar y, con ella, las unidades a nuestra disposición

MISIÓN ESPECIAL 8: Contrarreloj

¡5 minutos!, ¡tan sólo hay que aguantar vivos 5 minutos para acabar con éxito la misión! No parece muy complicado, pero lo que nadie sabe es que son los 5 minutos más concentrados que nadie pueda imaginar. Rápidamente nos pondremos a construir unidades terrestres y aéreas, pero antes del primer minuto ya nos veremos rodeados por múltiples unidades enemigas. ¡Y para colmo un mega ataque! Las tácticas no son sencillas, pero aquí van unos pequeños apuntes:

- No dejes a grupos solos, procura siempre defender en mayoría.
- Las unidades de artillería son muy efectivas agazapadas tras las murallas, ya que pueden atacar sin problemas y reciben pocos daños desde ahí.
- Construye dos o tres torretas bastante cerca del edificio de gobierno.
- Prepara tus lanchas para que disparen a cualquiera que se acerquen por tierra o mar.
- Reza para que el mega ataque no caiga en tu mejor zona, llena de unidades.

MISIÓN 16: Vecinos

¿Qué puede ocurrir sobre un pequeño mapa ocupado en un 60% por el enemigo? Lo más probable es que los roces surjan a los pocos segundos de acercarse a su territorio y si además sumamos que su ocupación aumenta de forma imparable, sólo se nos ocurren dos estrategias posibles:

1) Huir al rincón más lejano con la esperanza de formar un ejército que aguante lo suficiente hasta que su avance nos rodee.

2) Forzar la paz a toda costa con el consiguiente gasto que esto supone aún a sabiendas que la paz puede romperse en cualquier momento.

Y una tercera que surge uniendo las dos anteriores: escapar al extremo más lejano y desde ahí buscar la paz hasta mejores momentos. Elegir la más adecuada depende en gran medida del imperio con el que abordemos la aventura, pero todas son realmente difíciles. Justo en el lugar donde iniciamos nuestras andaduras se aprecian a simple vista gran número de recursos naturales –sobre todo gas–, pero aprovecharlos va a ser muy difícil ya que esa zona es de las más cercanas al territorio enemigo y ya se sabe, la estancia continuada en zonas cercanas a la base enemiga con tropas repercute muy negativamente en la relación diplomática.

NOTA: Recordemos que se puede extraer mineral de cualquier superficie, aunque no sea un yacimiento. Las extractoras serán menos productivas, pero cumplen con su objetivo.

MISIÓN 17: Tres hurras por el nuevo gobernador

Vuelta a la normalidad; un mapa sin estrecheces ni provocaciones indeseadas donde cada adversario puede decidir su táctica con mayor tranquilidad. Un lago en medio de éste puede ser clave en la batalla, ya que recorre el mapa horizontalmente. Conviene situar la base cerca de la orilla y comenzar a partir de ahí la expansión.

Podemos decidir entre conseguir gran cantidad de recursos aprovechando los yacimientos y manejar la economía de la zona a nuestro antojo u optar por un carácter más bélico atacando poco a poco las estructuras enemigas –ya que de golpe es muy difícil–. Ambas son factibles, pues se trata de un nivel no muy complicado para las alturas de juego en la que nos encontramos.

Al final, cuando todo parezca a punto de llegar a su fin, una sorpresa en forma de refuerzos nos puede dar un pequeño susto, pero si mantenemos la base protegida, aunque veamos la batalla completamente ganada, no habrá problemas.

NOTA: Hay que hacer especial hincapié en las tropas marítimas. El agua está colocada en sitio clave y es obligado dominarla.

MISIÓN ESPECIAL 9: La unión hace la fuerza

Tres Imperios, entre los que tú te encuentras, han firmado una alianza para acabar con un cuarto de potencial desmedido. Podemos hacer dos cosas: atacar una zona a la que no se dirija ninguno de los demás, o seguir a otro grupo y ayudarle en su ataque. Los dos grupos unidos serán imparables y sufrirán pocas bajas, lo que nos dejará margen para acudir a la zona no visitada con garantías.

NOTA: No es necesario acabar con todas las unidades enemigas; sólo hay que cumplir las órdenes iniciales.

MISIÓN 18: Esto me suena

El escenario recuerda en gran medida al de una fase anterior en la que el agua dividía el territorio en tres zonas, sólo que en este caso nuestra zona es la más pequeña, y uno de los territorios está ocupado por dos Imperios simultáneamente.

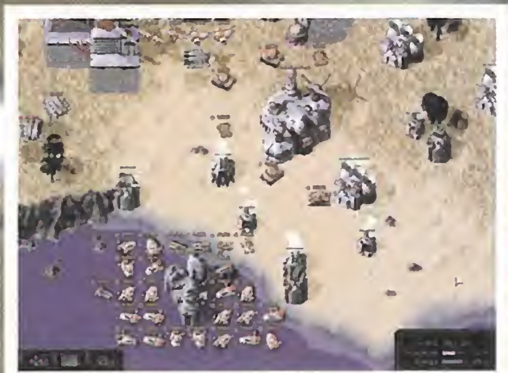
Los primeros minutos son una continua sucesión de tratados y alianzas, en los que debemos intentar participar para poder desarrollar nuestra actividad comercial en paz. Tras esto, aprovecharemos los yacimientos de la zona y le añadiremos extractores adicionales –en terreno normal–.

Poco a poco veremos cómo nuestros almacenes crecen rápidamente ayudados por las actividades de nuestros transportes anfibios y aéreos.

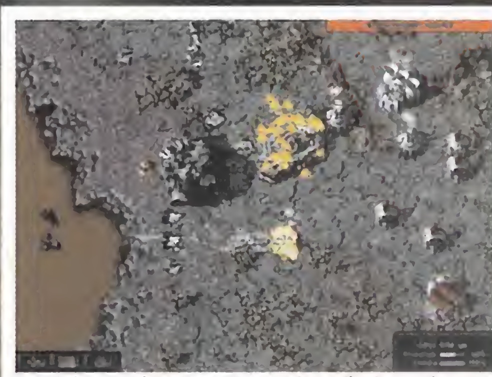
Mantener la paz con los dos imperios más cercanos no ►



Cuando situemos una de nuestras bases cerca de la costa no debemos olvidarnos de construir una fábrica de unidades marítimas que nos ayuden a defendernos en el momento adecuado.



Poseer un gran número de lanchas resulta de lo más eficaz en muchas ocasiones, pues se trata de un tipo de unidad realmente mortífera, que nos resolverá múltiples problemas.



Los árboles y matojos que se encuentran desperdigados por el terreno pueden ser un estorbo a la hora de edificar, aunque también suponen una barrera natural de bastante ayuda.



Los extractores de mineral funcionan mejor sobre yacimientos, pero también lo hacen sobre el resto del territorio

es fácil, y habrá que poner especial atención en aquel con el que no hayamos firmado alianza.
Lo mejor es construir tres fábricas en el agua, pero acumulando la mayoría de las unidades construidas en la zona conflictiva. Si añadimos una factoría de aeronaves podremos preparar ataques importantes que, sin llegar a ser mortales, mermarán poco a poco sus sistemas defensivos.
Una vez derrotado el primero, o mejor aún, compradas sus posesiones cuando no le quede mucho, los demás no deben ser oposición.

MISIÓN 19: Erupción inminente

Nos encontramos sobre un terreno volcánico, cuya irregularidad marca el desarrollo del nivel. Sobre éste, tres imperios cuyas relaciones iniciales deben ser pacíficas, y en nuestro caso con una alianza, ya que aliarse con los dos puede suponer un esfuerzo económico demasiado grande. En cuanto al terreno, contamos con mucho espacio libre, lo que nos va a permitir movernos sin problemas por toda la zona Sur y edificar en ésta dos o tres edificios de gobierno y otras tantas de vehículos pesados y aéreas. Mientras nuestro ejército se va formando, podemos comenzar a estudiar el terreno y las posibles rutas que deberíamos tomar en caso de ataque. Decimos esto porque habrá zonas que nos obligarán a avanzar en fila de uno, con la consiguiente desventaja del atacante. En estos casos, hay que complementar el ataque de forma obligatoria con unidades aéreas.

NOTA: Cuidado al mover unidades, ya que el terreno puede hacer que varias usen rutas poco apropiadas y pasen muy cerca del enemigo, con el consiguiente deterioro de las relaciones diplomáticas.

MISIÓN ESPECIAL 10: ¡Al rescate!

Varias unidades esperan ser rescatadas tras sufrir un ataque del que han logrado escapar de forma milagrosa. Para ello disponemos de varias unidades de ataque (lanchas anfibias) y otros tantos transportes. Objetivo: rescatar a diez y llevarlas hacia la zona Noroeste en menos de 10 minutos.
Lo primero es hacer dos grupos: por un lado las unidades de ataque y por otro las de transporte. Las primeras abrirán el paso para que las segundas no sufran daño alguno. Para llegar a nuestro destino elegiremos el camino inferior y procederemos a la eliminación de enemigos de una forma ordenada, y siempre, por supuesto, de uno en uno. Las torres láser son muy potentes y es mejor esquivarlas.
Mientras, las unidades que esperan también pueden ayudar atacando a aquellas unidades que se acerquen lo suficiente a su orilla. Una vez recogidas diez de estas unidades, habrá que volver por el mismo camino.

MISIÓN 20: El gran lago

Volvemos a los escenarios "Uno contra Uno", en los que la diplomacia adquiere un segundo plano para centrarnos exclusivamente en la economía y la batalla. La zona de comienzo es muy rica en gas, mercurio y rutenio. Con tres edificios de gobierno abarcaremos toda la zona Sur y empezaremos a formar un ejército que debe estar formado por unidades terrestres muy avanzadas en su mayoría, acompañado de alguna unidad aérea y acuática. Pero, sobre todo en este último medio, no hay que construir demasiadas unidades, pues en caso de ataque, no podrán ayudar en casi ningún momento.
Tanta materia prima puede no tener salida en el mercado –recordemos que sólo hay un posible comprador, aparte de tus superiores–, por lo que se puede pensar en calibrar su uso desde el Centro Comercial y aumentar el porcentaje dedicado a renta interna de todos los productos. De este modo, nuestros créditos aumentarán a mayor velocidad y los almacenes se verán menos saturados.
El enemigo puede atacar por tres zonas diferentes: el centro –agua– y los dos laterales, por lo que habrá que colocar en cada zona un grupo de quince unidades aproximadamente, que garantice la seguridad de los edificios. Si logramos este objetivo, el resto será cuestión de tiempo.

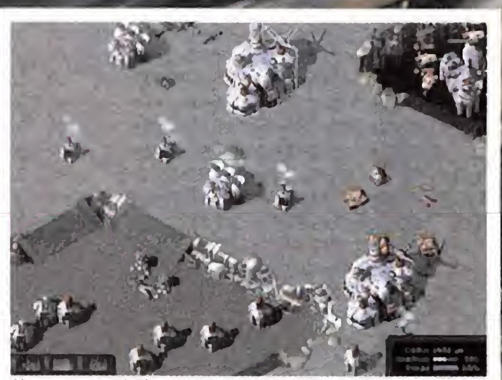
MISIÓN 21: Cuatro puntos cardinales

Cuatro imperios, cuatro islas de similares características –cada una en un punto cardinal– y un mapa tamaño XXL, son desafío suficiente para nuestro gobernador. Es posible mantener la paz con todos hasta bien avanzada la partida, y para entonces ya seremos capaces de defendernos con garantías. Una isla compuesta por dos factorías de vehículos, tres fábricas acuáticas y una aérea supone un potencial bastante importante, aunque no estaría de más aumentar el potencial aéreo según avance la partida.
La prisa no es buena consejera, reza un refrán al que debemos hacer caso y, por tanto, esperaremos pacientemente mientras hacemos de la isla un fortín inexpugnable. De este modo cualquier ataque recibido se convertirá en ventajoso al suponer el debilitamiento de un rival.

NOTA: Las distancias entre islas son muy grandes, por lo que si un ataque no sale como se había planeado, es complicado corregir mandando refuerzos; estos difícilmente llegarán a tiempo.

MISIÓN ESPECIAL 11: ¡Al abordaje!

Los desembarcos en territorio enemigo son muy delicados por su dificultad, pero en esta ocasión no queda más remedio que practicarlos con gran maestría. Contamos con muchos transportes y factorías de unidades acuáticas y vehículos ligeros, aunque ayudados por algunos pesados previamente construidos, para destruir la base enemiga situada en una isla. Es evidente que con este material no hay más opción que los desembarcos.
Los transportes no poseen un blindaje de gran resistencia por lo que va a ser vital vigilar siempre su integridad. Un ejemplo: cargamos uno de los transportes con tres



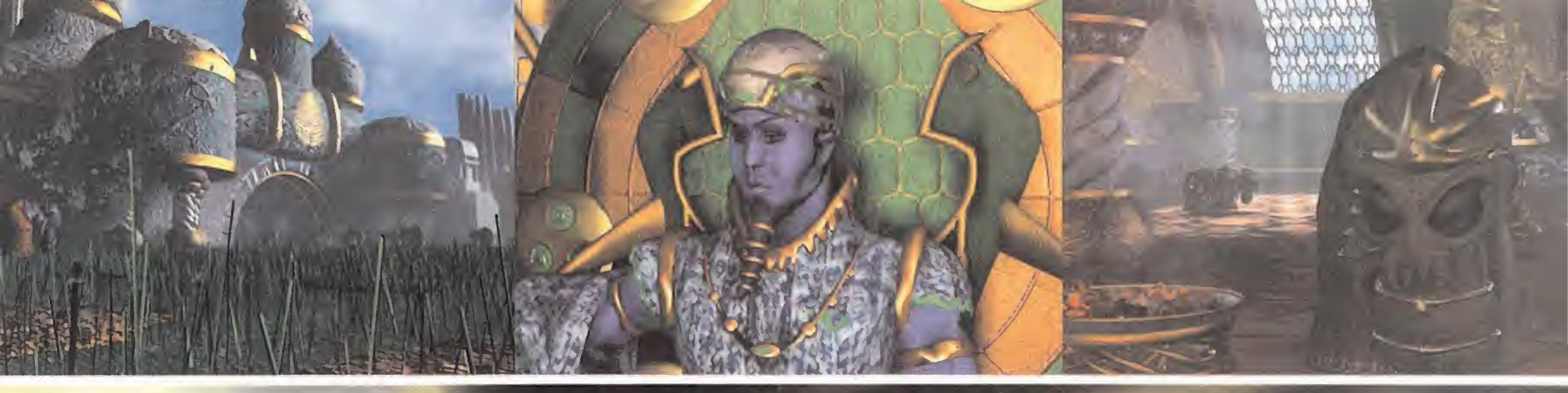
Algunos mapas del juego, de aspecto metálico y futurista, recuerdan en gran medida a aquellos que se podían contemplar en otro juego del género: «Total Annihilation».



Las fábricas de productos avanzados, como las de maquinaria, llegan a suponer mayores beneficios para nuestra raza, en un futuro a medio y largo plazo.



En esta imagen se pueden contemplar los elementos fundamentales de los que debemos disponer en cualquier base: edificio de gobierno, central energética, factorías, extractores...



unidades de asalto pesadas –de valor aproximado diez mil créditos– y, por error, pasa cerca de unas torretas enemigas que acaban con él en escasos segundos. Perder cuatro unidades de tal valor en un descuido puede ser un error difícil de superar. La táctica es elegir la zona de desembarco, acudir con unidades bélicas a limpiarla de enemigos y mover rápidamente los transportes hasta la zona. Tras dejar su carga, el proceso se repetirá tantas veces como sea necesario.

MISIÓN 22: La historia se repite

Poco hay que decir sobre esta misión que no se haya dicho ya. Los dos imperios enemigos están bastante alejados y el terreno, por una vez, nos concede un ligera ventaja. Las pequeñas lenguas de agua al Sur y Este, forman una muralla natural que puede ser completada con mínimo esfuerzo. Gracias a esto, podemos levantar unas defensas muy poderosas con un gasto relativamente pequeño. Esto no dará tranquilidad para evolucionar hasta ponernos a la altura de los rivales.

MISIÓN ESPECIAL 12: Camuflaje

Con tan sólo unas pocas unidades de asalto, nos vemos obligados a destruir la Central de Inteligencia enemiga. Ésta, por supuesto, se encuentra en la parte más lejana del mapa y para llegar hasta allí es inevitable cruzarse con las unidades que la protegen. La clave del éxito se resume en estos dos aspectos:

- Decidir cuál de los caminos es menos conflictivo.
- Manejar con total soltura dos grupos de tres tanques cada uno.

Una unidad que se vea atacada por dos frentes a la vez (los dos grupos citados), no tendrá apenas tiempo de reacción. Tras cada unidad destruida sin daños, grabamos la partida y seguimos el camino.

NOTA: La unidad radar nos va a permitir lanzar un Mega ataque, que debe ser estudiado según la raza elegida.

MISIÓN 23: Que la fuerza te acompañe

Un sólo Imperio con el que enfrentarse, pero de gran potencial. Nosotros, en la zona Sur con más terreno que nunca para expandirnos. Aprovecharemos las dos unidades constructoras con las que partimos dirigiéndolas a las zonas con más recursos, y levantando a partir de ahí nuestro pueblo.

Pero la fuerza rival no va a ser la mayor dificultad, sino el peligroso camino que nos lleva hasta él. En primer lugar hay que atravesar un camino con agua por ambos lados en el que podemos sufrir ataques de unidades marítimas y luego una segunda estrechez entre montañas que obligará a las unidades terrestres a ponerse en fila para entrar. Los apoyos aéreos por tanto serán vitales, aunque para acabar con las defensas rivales van a hacer falta muchos minutos de continuo asedio.

MISIÓN 24: Contra una muralla

De nuevo contra un solo Imperio, y muy en la línea del anterior debido al terreno libre disponible. La particularidad de este nivel es la estructura defensiva con la que el enemigo ha dotado su base; múltiples murallas separan su centro neurálgico de nuestra posición. Y cada muralla con sus respectivas torretas.

En total, el potencial defensivo supera los 35 000 puntos, es decir, unos 200 000 créditos gastados en defensas. No esta nada mal ¿verdad?

NOTA: Al realizar ataques hay que realizarlos con varios grupos que vayan separados ya que, en caso contrario, un mega ataque puede dejar a todas las unidades con la energía bajo mínimos.

MISIÓN 25: Un último esfuerzo

Este último desafío es el perfecto desenlace a tantas y tantas horas al frente de nuestro Imperio, ya que para cumplir los objetivos hay que llevar a cabo las estrategias más complicadas. En primer lugar, nos encontramos en una isla metálica con poca superficie y escasa materia prima, lo que indica que necesitaremos mucho tiempo para conseguir un gran potencial bélico.

Lo más urgente es construir una factoría de unidades anfibias para poder llevar la segunda unidad constructora –junto con un par de tanques para quitar chatarra– a la isla cercana y disponer de un poco más de espacio. Tras esto comenzaremos a ocupar todos los yacimientos y ordenaremos la fabricación de unidades en número suficiente. El objetivo es un súper ejército naval y aéreo que tan sólo sea la avanzadilla de un desembarco sin precedentes. Para ello, las unidades anfibias de transporte deben estar preparadas con la carga –en sitio totalmente seguro–, para no perder tiempo cuando abramos la brecha buscada.

NOTA: Todas las unidades de ataque terrestres deben ser del tipo más potente que exista, las demás serán presa fácil del enemigo.

J.J.V.



El enemigo nos espera agazapado tras su férreas defensas. Para que nos decidamos al ataque hay que disponer de un gran potencial, en número y variedad de unidades.



Éste es un ejemplo de un ataque algo descoordinado. Mientras unas unidades luchan en la parte superior, la gran mayoría se quedan algo estáticas a cierta distancia.



La unidad de radar, situada junto al edificio de gobierno, no debe ser mezclada con el resto de unidades. Con ella delimitaremos el objetivo de los mega ataques.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

BROKEN SWORD

¿Qué hago en Siria?

Julian Sáenz. Logroño.
Ernesto Martínez. Alicante.

Vuelve ahora a la calle principal y localiza a Arto –no siempre está en el mismo sitio–. Asegúrate de que lo has examinado antes de hablar. Pregúntale luego a Nejo sobre Arto y ofrécele la bola roja. Cuando te pregunte si ese gesto significa lo que parece, contéstale inmediatamente que sí. Ya conoces la contraseña que Arto te solicitaba –usa el icono de la frase cuando hables con él–. Ahora vuelve atrás y habla con Nejo, con lo que podrás volver al club y entregarle el cepillo de dientes al mánager del club. Esto te permitirá ir al cuarto de baño y extraer una toalla del montón. Vuelve con Nejo –estará jugando con la pelota–. Azuza al gato y luego pulsa sobre el timbre de la mesa –coge la estatuílla rota–. Habla con Duane y véndele la estatuílla a cambio de una factura de 50 dólares. Ahora vuelve con Ultar y enséñale la fotografía. Habla con Ultar hasta que se ofrezca a llevarte a la colina de la Cabeza de Toro, y entonces podrás pagarle con los 50 dólares. Encuéntrate más tarde con Ultar en el camión y entrégale la toalla. Coge entonces la vara de los arbustos y úsala en la toalla cortada, luego emplea tu invento sobre la grieta en el borde del risco para descender.

BROKEN SWORD 2

¿Cómo se usa el teodolito?

Anónimo. E-mail.

Lo que tienes que hacer es subir hasta la casa museo de los Ketch, y colocar la escalera sobre la pared para ascender. Tras subir y colocar la cámara de la bicicleta en el mástil, coloca en la cámara el pez para atraer la atención del gato. Esto deja la pelotita roja con la que estaba jugando el minino desguarnecida, y recógela con la cámara. Tras examinar el árbol, encuentra una rama apropiada para colocar en ella la cámara a modo de catapulta. Tras hacer puntería con el carboncillo de Marsella usa la pelotita en la catapulta para hacer caer el marcador del teodolito al suelo. Espera a que Bronson acuda, ascienda por la escalera para echarle un vistazo y se distraiga en eso, para arrebatarle la escalera y dejarle colgado de la escalera. Recoge el marcador, baja a la playa, recoge los planos y el teodolito, y luego asciende de nuevo hasta la casa, donde las dos hermanas ya han regresado de su inspección en busca de los jóvenes, y muéstrales los planos para que pierdan la confianza en Bronson.

¿Qué se hace desde que Nico entra en la aldea quemada hasta que rescata a George?

Carlos López. Orense.

Encontrarás las gafas de sol de George en el suelo, así como unos calcetines en la entrada del pueblo. También verás a Titipoco que la apunta con un curioso mechero. Tras hablar con él, encuentra en la cabaña una piedra maya, pero está demasiado caliente, así que intenta verter el agua del barril que hay en la misma cabaña, y como no puede, le pide ayuda a Titipoco. Y aunque el agua arrastra unos metros la piedra, recógela e iros. Tras hablar con Titipoco y los guardas del extremo izquierdo usa la daga en la tubería del generador, cortándola y creando un chorro de carburante. Encuentra en el generador un cilindro suelto que coge y usa en la tubería, y luego en el tapón del motor. Recoge la cuerda y se la entrega a Titipoco para que trepe por el andamio, y luego conecta los extremos de la cuerda con el motor. Tras apretar el botón y accionar la palanca dos veces, Nico cuenta su plan a Titipoco, usa el ascensor y llama a Titipoco. Una vez arriba, recoge la cartuchera y vuelve a descender. Recoge la antorcha y la usa en Titipoco para encenderla, la deja caer en el charco de carburante y luego suelta la cartuchera en el fuego para crear caos y confusión.

Pablo, el indio de Marsella y Londres, baja las escaleras de la Pirámide dejando a George solo con el general. Asciende por el ascensor, habla con el general y luego con George, desatándole (1-1). Se meten los tres en el interior de la pirámide.

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Cómo se consigue el diente de tigre? ¿Cómo se entra en la cocina?

José Antonio Rodríguez. Sevilla.

Ahora hay que obtener algo que se ajuste a la hendidura triangular en la pata de la esfinge. Mezclando la piedra australiana con el bistec transilvano resulta un extraño manjar, que tras ser proporcionado al tigre de la piscina egipcia reportará un diente que hay que recoger y colocar en la hendidura.

Para entrar en la cocina, tras tener todos los ingredientes para revivir a Frankie es menester regresar a la mansión Hannover, y por el salón, acceder a través de la puerta hasta ahora cerrada a la cocina. El cocinero no se muestra excesivamente colaborador, pero François huirá cuando uses el globo repleto de gas australiano. Ahora métete en la despensa, acciona el interruptor al lado de la puerta y recoge el objeto envuelto en un trapo, que se supone constituye el cerebro de Frankie. De vuelta en el Laboratorio, Ron usa el cerebro y luego la palanca, y Frankie vuelve con una voz ronca al mundo de los vivos.

¿Cómo se despista al Sr. Hannover?

Carlos Escobar. Albacete.

En el despacho de Hannover usa la tarjeta en la puerta cerrada, entrarás en el despacho de la secretaria del productor, recoge una manivela que hay ahí y úsala en la gramola del despacho de Hannover tras lo cual volverás al despacho de la secretaria, convertido en una curiosa alcoba, desciende de nuevo hasta los jardines donde te encontrarás con Hannover, que tras ver la iluminación rojiza del despacho o alcoba de su secretaria se muestra nervioso, indeciso, pero aún no dispuesto a abandonar su puesto. Para incentivarle, regresa a la alcoba y coloca la armadura con abolladuras ante la ventana. Esta vez, cuando Hannover se cruza en su camino, observa la ventana y no puede resistir el impulso súbito e incontrolado de abandonar su puesto. Buen momento para acercarse finalmente a las dichosas bodegas.

¿Qué se hace en la bodega de la mansión de Otto?

Noel González. Madrid.

Camino de las bodegas, moja el algodón sobre el plato grasiento y sucio. Una vez allí, monta el soporte del micrófono con el algodón, obteniendo una herramienta de engrasado la cual puedes usar para engrasar los raíles de la grúa. Primero usa la palanca izquierda y después la derecha para situar el gancho de la grúa en el sitio adecuado. Luego monta la cadena en el gancho de la grúa. Finalmente usa de nuevo la palanca derecha, pero no funcionará. Vuelve a hablar con Quasimodo y rétale a tocar campanas en la bodega. Una vez Quasimodo ha hecho su concierto recoge la cinta de Sue y úsala sobre tu propio magnetófono... Tres trozos de Frankie, uno en cada premio, que recibieron Drácula, el Hombre Lobo y La Momia.

MONKEY ISLAND 2

¿Cómo consigo algo de la cabeza de Le Chuck?

Juan Terrón. Zaragoza.

El pelo no será de la cabeza, aunque se lo tienes que arrancar de la parte más cercana a ella.

¿Qué hago en la cámara de torturas?

Alexis Muñoz. Gerona.

Toma un trago de mi bebida favorita, que por suerte llevarás entre todas tus pertenencias, conseguirá devolverte el ánimo y darme la idea que te servirá para escapar, tienes que escupir. Lo malo será que la escapada terminará de una forma un tanto explosiva para todos.

SILVER

¿Qué hago después de tener la llave de los barracones? ¿Cómo entro en la cárcel?

Manuel Márquez. E-mail.

En esa misma habitación puedes coger la llave de los barracones y una llave con un diamante. Vuelve a las dos habitaciones para usar la llave diamante. En la habitación encontrarás la llave azul y el amuleto de videncia. Vuelve a la parte delantera del Palacio, en la primera habitación y encontrarás la puerta azul. Dentro de la puerta azul encontrarás el arma mágica de invocar Golems y un martillo de guerra. Ahora ve hacia el campamento y habla con todo el mundo. Bob te dirá una contraseña que deberás usar en la taberna con el guardián. Pulsa M y dirígete a la taberna. Te dejará dentro de las alcantarillas. Antes de entrar, alguien te enseñará a usar el movimiento especial "halcón". Asegúrate de coger una rueda roja por el camino y utilizarla para bajar el nivel del agua. La máquina de bajar el nivel del agua se encuentra en el lado opuesto al enemigo de este nivel. Cuando mates al enemigo te dará el orbe de magia ácida.

Para entrar en la cárcel, dirígete a la Torre de Thaddeus y entra por un agujero que hay en la esquina superior derecha. Luego dirígete al Este y entra por la puerta a la siguiente pantalla. Te encontrarás con Khan, mátale y consigue su espada Bastarda y el escudo del Dragón. Continua hasta que encuentres una escalera y una puerta grande. Sube las escaleras y encontrarás un duende púrpura, se volverá invisible y te atacará, atácale y recibirás un anillo de invisibilidad. Vuelve a la puerta de abajo y entra en la puerta grande que viste anteriormente. Te encontrarás con Jeremiah, un anciano colgado en una jaula. Te soltará una llave que se llevará un lagarto. Mata al lagarto para coger la llave dorada. Continúa hacia abajo y encontrarás a Duque en una mazmorra. Después de haber matado a todos los monstruos, Duque te hablará. Después de haber hablado con Duque, ve arriba y entrarás en una habitación donde hay un gigante en el suelo. Empuja la palanca cercana al baño en la parte inferior izquierda de la pantalla para desviarlo dentro las escaleras. Entra en la habitación con una gran jaula en el centro, equipa a David con la mejor espada y escudo. Baja las escaleras y prepárate para luchar con Fuge. Usa las pociones de fuerza y armadura antes de luchar con Fuge. Bebe pociones de salud en vez de comida cuando tu vida esté baja. Usa tu SP en cuanto tengas oportunidad. Después de derrotar a Fuge, recibirás las espadas de éste y una llave de media luna. Salva aquí si quieres ir dentro de la habitación arriba a la izquierda. Mata a los monstruos y baja las escaleras. Mata al guardia y obtendrás la llave de la celda para liberar a Duque.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: HOBBY PRESS MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira 8, 5ª Planta. 28020 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos une-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

La Última Reunión Del Año 1999

Uno está tentado de comenzar esta reunión con frases altisonantes como que es la última del siglo XX o la última del milenio. Sin embargo, con la modestia como bandera me conformaré con decir que es la última de 1999. Los otros calificativos supondrían un error aritmético de difícil justificación para un Maniaco del Calabozo.


Darkstone

Vampire. The Masquerade: Redemption



Y es que es fundamental, con todo el riesgo que nos rodea, que sepamos en qué día vivimos. Si no, cómo vamos a sobrevivir en la lucha cotidiana contra los enemigos, o en la desactivación de trampas en los calabozos. Por cierto, dicen que la mayor parte no están preparadas contra el efecto 2000: el 1 de enero del 2000 podrían quedar inoperativas, buen momento para hacerse con enormes tesoros... Quienes sin duda nos podrían informar sobre los efectos de la llegada del año entrante son, sin duda, quienes se hayan acercado a cualquiera de los «Fallout». Al fin y al cabo su desarrollo se produce bien avanzado el tercer milenio. Por cierto, ya parece que comienza a abrirse un huequecito en vuestros corazones la excelente segunda parte. Ya me diréis si merece o no la pena. Tampoco es desdeñable una mención a un curioso juguetecito llamado «Darkstone» y de reciente publicación. Lo más destacable es que se trata de un juego aleatorio: cada partida combina siete búsquedas de un total de 21 posibles. Las búsquedas ofrecen enigmas más o menos difíciles, y vienen a ser como JDR en miniatura. Se le puede echar un vistazo si os dejan tiempo los «Might and Magic» y «Baldur's Gate». Toca ahora hablar de las novedades que entre las brumas del año 2000 asoman, a las que se une un tal «Vampire. The Masquerade: Redemption», o algo así, del que muchos maniacos hacéis mención. Los demás, dejadme que repita los títulos a ver si a fuerza de repetirlos se lo creen y se publican de una vez: «Ultima: Ascension» y «Planescape: Torment». Y os dejo hablar, aprovechad las últimas intervenciones de 1999.

OTROS MANIACOS

Sergio de Prado, de León, tiene ligeros problemas con «Might and Magic VI», que ahora abordaremos. Pero antes, Sergio precisa la situación de la fuente de la Magia; dicha fuente es de la que hay que beber para ser promocionado a Mago por Lord Newman. Pues bien, se encuentra en la Bahía de los Contrabandistas, en la isla más cercana a la que llega el barco; el problema es que al beber de ella no te da ningún mensaje especial. De ahí la importancia de tenerla localizada exactamente.
Centrándonos en los problemas de Sergio, el primero es la ubicación de los castillos de los dos Lords que le quedan por visitar. Sabiendo que ya ha contactado con Loretta Fleise, Lord Newman, Lord Stromgord, Wilber Humphrey y Sir Osric Temper, las buenas noticias es que no le quedan dos, sino uno, Lord Stone, cuya fortaleza se encuentra en el área este de las Frozen Highlands. Ten en cuenta que también en esta comarca, si bien en su parte Oeste, se halla el castillo Stromgord. La otra pregunta, que me suena como ya planteada en otras reuniones, trata del paradero del hechizo Oscura Retención. A los interesados en el mismo, pese al desmedido consumo que de vuestra capacidad mágica realiza para el resultado que da, os recomiendo un paseo por Kriegspire, y una visita a una cueva que suele pasar desapercibida al turista medio: la de los Jinetes de Dragones. Se cierra la intervención de Sergio, con su puntuación, de seis votos para «Might and Magic VI». Sube al estrado Juan Antonio Gálvez, de Pinto (Madrid) cuya intervención podría cubrir un par de reuniones. Comparte sus opiniones sobre muchos de los puntos tratados en los últimos, no ya meses, sino años. Por eso, voy a extraer lo referido a los aspectos más recientes. Recordaréis que hace poco, en unos comentarios bajo el título de "Melancolía" me quejaba de la carencia de enigmas que tienen los JDR actuales. Pues bien, Juan Antonio a eso matiza que, está bien que haya enigmas, pero que estos han de tener una lógica básica o, al menos, dar las pistas suficientes para que te venga la idea feliz de la solución.
Los ejemplos que pone están extraídos del legendario «Elvira», cuyos enigmas han llevado a más de uno a la desesperación. Por ejemplo, el problema de la cocinera y la sal: lo resolvió porque "se me ocurrió la paranoia de que, si le echaba la sal, ésta le caería en los ojos y, presa del dolor, retrocedería y caería

CalabozoLISTA

Nunca es tarde si la dicha es buena. Han pasado varios meses de duelo desesperado entre «Fallout 2» y «Baldur's Gate», con continua ventaja para éste, si bien cada vez más estrecha. Al fin, en la lista de este mes «Fallout 2» se ha impuesto en vuestras preferencia, aunque también por escaso margen. Recupera un puesto «Might and Magic VI», vivo en nuestros gustos y al que creo que aún le queda margen para permanecer aquí unos meses. Completan la lista «Diablo» y «La Sombra sobre Riva». En definitiva, el mejor juego del mes es «Fallout 2», que no tendrá nada fácil mantener su posición ante el acoso de «Baldur's Gate».

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Fallout 2
2.-	Baldur's Gate
3.-	Diablo
4.-	Might and Magic VI: Mandate of Heaven
5.-	Realms of Arkania: La Sombra sobre Riva

¿El fin del Milenio?

En este mundo mortal uno asiste un poco atónito a la "polémica" sobre el comienzo del siglo XXI, ante el inminente inicio del año 2000. Y digo atónito porque parece mentira que alguien tenga dudas al respecto de que el citado siglo no empieza hasta el 1 de enero del 2001.
Claro que no todos sois inmortales como un servidor y por ello no habréis tenido oportunidad de vivir otros fines de milenio.
Permitidme que os haga un sencillo razonamiento al estilo de diálogo platónico, para que se disipen las improbables dudas que os puedan acosar:
Ferhergón: ¿Cuántos años han de transcurrir para que termine el siglo XX?
Alumno: Evidentemente, dos mil.
F: En efecto, ¿y cuántos años completos han transcurrido el 1 de diciembre de 1999?
A: Pues... han transcurrido mil novecientos noventa y ocho años y once meses.
F: Análogamente, ¿cuántos años completos habrán transcurrido, digamos el 1 de diciembre del 2000?
A: Fácil, mil novecientos noventa y nueve años completos y once meses.
F: Insisto: ¿y cuántos a las 23:59 horas del 31 de diciembre del 2000?
A: Maestro, mil novecientos noventa y nueve años y doce meses menos un minuto.
F: Es correcto. Por tanto, no habrán transcurrido los 2000 años que decíamos al principio como necesarios para terminar el siglo XX. Eso ocurrirá el 1 de enero del 2001.
A: (Con la boca abierta, no era muy espabilado) ¡Es cierto! Entonces no empieza el siglo XXI ni por ende el milenio hasta el 2001.
Supongo que ahora se verá claro.
Lo que no está tan claro es porqué a muchos mass media les interesa que esto no esté claro. Pero eso podría ser materia de otro apasionante diálogo.



Darkstone





en la cazuela de agua hirviendo". Como pudo comprobar, la cosa era más fácil: al tirarle la sal, sencillamente se derretía." ¿Y qué decir del caballero de las almenas? Yo le atacaba con los hechizos más potentes...", y luego bastaba una débil ballesta. "Si por lo menos hubiera habido alguna pista". De lo mismo se queja en el combate contra Emelda, en que había que colocar la espada mágica delante de ella antes de usar el pergamino y la daga. Estoy completamente de acuerdo con Juan Antonio: los enigmas pueden ser difíciles, pero han de tener siempre una lógica que permita resolverlos.
Si no, resultan frustrantes y es preferible que no los haya. Me vienen a la memoria los tiempos del Spectrum y los terribles «Everyone's Wally» o «Herberts Dummy Run».
Tiempo aún para una de las preguntas de nuestro colega, que pregunta si hay alguna forma mejor de terminar «Anvil of Dawn» que lanzarse a lo loco al interior del volcán homónimo con el cofre que contiene la Materia Oscura, perdiendo la vida al tiempo.
Breve respuesta: sí, entrando por la puerta. Los puntos de Juan Antonio van para «Fallout», «Lands of Lore III» (se nota que éste no lo has visto; en caso contrario, un maniaco con tu experiencia no lo votaría ni loco) y «Baldur's Gate».
Arrojada la luz sobre un sinfín de tópicos y enigmas, llega el momento de la despedida que, como ya debéis saber, se ceñirá exclusivamente al mes y al año, y en ningún caso al siglo o al milenio. En todo caso, que las Navidades que llegan os sean propicias, que para eso da igual el siglo. El próximo mes, más.

Ferhergón


Darkstone


Vampire. The Masquerade: Redemption



«Fallout 2» contra espadas y brujería

Un tal Pedro nos hace llegar su opinión de por qué «Fallout 2» no acababa de despegar. *"¿No sería que los Maniacos del Calabozo consideran un requisito imprescindible en un JDR la ambientación de fantasía?"* Ante esta duda, Pedro mismo se plantea si «Fallout 2» no estará también ambientado de esa forma... *"Si buscas dragones, ¿te parece poco un Gecko de fuego?"* (Nota de Ferhergón: Los geckos son unos reptiles gigantes que, en sus diversas especies, pueblan el mundo de «Fallout 2») *"¿Orcos? Preferible es un orco a un mutante con un bazoka."* (Y seguramente son igual de feos). *"Incluso hay oráculos. Al menos, eso parece la enorme cabeza parlante que encontramos en medio del desierto. Y, ¿acaso es algún mago capaz de igualar la proeza que podemos realizar en el almacén del ejercito: extraer el cerebro de cualquier personaje para añadirlo a un robot? ¡Somos capaces de conceder la vida eterna!"* Tras esta comparativa, no del todo convincente, lo que es claro es el entusiasmo sin paliativos que tiene Pedro por este juego, «Fallout 2», lo que queda corroborado con su votación: 6 puntos enteros para este fantástico programa.

Mig Alley (y II)



Saludos a los pilotos virtuales. Este mes es el segundo capítulo, y último, dedicado a «Mig Alley». En esta entrega os vamos a contar cómo poner en práctica diversas estrategias y tácticas para poder sacar un alto rendimiento de este excelente simulador de combate basado en la guerra de Corea.

Estrategias y tácticas

Los pilotos de la USAF estuvieron luchando mucho tiempo justo en el norte de Corea, muy cerca de la frontera de China. Esta situación les ponía en verdadera desventaja, ya que luchaban con los Sabres muy adentrados en el territorio enemigo, y muy lejos de las bases propias. En cambio, en este simulador, la situación se plantea algo distinta, ya que los objetivos prioritarios –en los inicios de la campaña– son bases enemigas cerca de la frontera. Estos objetivos son básicamente zonas de abastecimiento enemigas, aeródromos, y también pasos claves –como puentes, caminos, etc.– para cortar los avances enemigos. De hecho, los primeros objetivos están encaminados a asegurar la zona inmediata más allá de la frontera militar para poder reorganizar nuestras fuerzas y así poder avanzar aún más dentro del territorio enemigo con las espaldas bien cubiertas. Pero aunque inicialmente parezcan unos objetivos asequibles y fáciles de ganar, el problema es que para poder asegurar con éxito el resto de la campaña, esta primera parte del conflicto hay que resolverla en solo una semana, y eso es muy poco tiempo.

LA CAMPAÑA: SIN PRISA, PERO SIN PAUSA

Todas estas misiones iniciales son de ataque a suelo, aunque siempre es posible dotarlas de escolta aérea. Aunque inicialmente la oposición de los Migs no es muy intensa, siempre es recomendable editar unos cuantos escuadrones de cobertura aérea, dependiendo de la localización cercana de bases aéreas enemigas. Es bastante recomendable editar una misión de supremacía aérea (BARCAP) anterior a las misiones de ataque a suelo, de tal forma que las oleadas de Migs estarán ocupadas en este enfrentamiento, y dejarán más tranquilos a los bombarderos para realizar su trabajo.

Otro contratiempo con el que nos encontraremos en las misiones iniciales, y en el resto de la campaña, son las baterías antiaéreas (FLAKS). Aunque son realmente molestas para los bombarderos, no merece la pena editar ninguna misión de supresión de FLAKS, ya que lo único que vamos a conseguir es aumentar las bajas de nuestro lado. Lo que hay que hacer es volar lo suficientemente alto como para evitarlas y, en el momento del bombardeo, entrar en picado hacia el objetivo en el menor tiempo posible. Eso sí, para asegurar la supervivencia de los pilotos conviene sustituir los F-51 por jets (F80 o F84), ya que su mayor velocidad aseguran una mayor trepada y, por lo tanto, salir antes del aérea de acción de las antiaéreas. Sólo si la respuesta antiaérea es escasa podremos arriesgar a hacer más pasadas, e incluso ordenar a algunos miembros de la misión la supresión de dichas baterías.

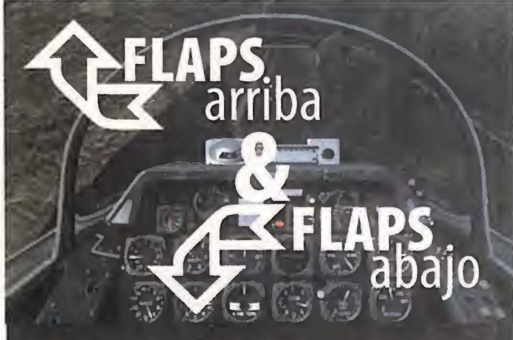
PACIENCIA Y CONTUNDENCIA

La intención de esta primera ofensiva a las bases inmediatamente detrás de la línea es garantizar una posterior seguridad para las tropas de tierra en su lento avance hacia el Norte asegurando la zona, y haciendo que los enemigos no puedan disponer de sus depósitos de asistencia e intendencia. El truco es mantener un intenso ataque a lo largo de toda la línea, pero

Todas las misiones iniciales son de ataque a suelo, aunque siempre es posible dotarlas de escolta aérea







Nuestro wingman es uno de los mejores que nunca hemos visto. Ningún otro simulador de vuelo tiene unos wingmen tan competentes. Aprovechar su presencia nos hará sobrevivir más de un combate



sin ganar profundidad muy rápidamente, ya que esto sólo nos hará perder muchos efectivos y si la zona no se asegura perfectamente, volverá a ser conquistada con lo cual el trabajo ha sido en balde.
Esencialmente el problema de esta primera parte es que puede llegar a ser un poco aburrida, ya que la mayoría de los objetivos tienen muy poca protección por Migs. Pero aunque las tropas de la U.N. están muy bien dotadas en número y calidad, y aunque los enemigos pueden poner Migs donde quieran y cuando quieran, no sirve de nada hacer una superofensiva aérea y limpiar el cielo de Migs, si esto no se acompaña en paralelo de una invasión terrestre. Y, lamentablemente, las tropas de tierra necesitan tiempo para hacerlo bien.
Una cosa típica de los principiantes en el mundillo de la estrategia es querer ganar de inmediato. Y eso es imposible. Es muy típico perder la paciencia y organizar dos o tres misiones de una ofensiva brutal y con un altísimo número de efectivos contra la mayor base de Migs de los enemigos. Esto no funciona en absoluto, ya que perderemos bastantes aviones y sólo lograremos dañar parcialmente al enemigo, pero no conquistar nada. La mejor manera de eliminar Migs es dañar lo suficiente las bases cercanas a la línea fronteriza, para que las tropas de tierra entren en ellas y aseguren la zona. Si después de la misión, el estatus que nos da el resumen es de "Contented", entonces el trabajo ha sido excelente, y esa base aérea nunca más servirá para los Migs.
Está claro que la estrategia no es muy llamativa ni rompedora, pero una cosa muy clara es que funciona a la perfección. Mantener los bombardeos sobre los objetivos poco protegidos y ganar terreno asegurándolo a la vez, es a la larga la mejor manera de ganar la campaña. Hay que ser pacientes, y no tirar el buen trabajo realizado a la basura. Hay suficiente trabajo para cualquier piloto, ya que se puede participar en todo tipo de misiones, patrullas aéreas, bombardeos, escoltas, etc.

TÁCTICAS DE VUELO Y COMBATE

«Mig Alley» es un simulador bastante realista. Las tácticas que reflejamos ahora no deben ser nuevas para ningún piloto, ya que sirven para cualquier avión. Pero en la guerra de Corea, a pesar de los jets, los combates seguían siendo cerrados, ya que aún no había misiles. Por eso algunas situaciones son un tanto especiales. Estos "trucos" pueden llegar a ser muy útiles:
- Nuestro wingman es uno de los mejores que nunca hemos visto. Ningún otro simulador de vuelo tiene unos wingman tan competentes –ni siquiera «Falcon 4.0» en sus inicios–. Está detrás en todo momento y si por las circunstancias se aleja, en cuanto pueda volverá a nuestra cola y nos tendrá protegidos. Presionando "C" nos informará de si tenemos o no un enemigo en la cola, y en acaso afirmativo, se le puede ordenar que nos limpie el trasero... y lo hará con mucho gusto.
- Tener un wingman tan bueno y competitivo es un lujo, y hay que cuidarlo. Por eso si volamos a baja altura tal vez no pueda seguirnos en un giro brusco y le pongamos en un compromiso de accidente contra el suelo. Así que si está detrás, procuraremos no volar por debajo de los 300 pies de altura. Esto da una altura de seguridad para casi cualquier maniobra.
- La Inteligencia Artificial de los Migs en este sim es bastante buena. Pero cuando se encuentran combatiendo a baja altura, tienen serios problemas para hacer bruscas maniobras. Así que si nos vemos con más de un Mig a nuestra cola, bajar cerca del ►





Desde siempre, el aficionado a los simuladores de vuelo ha tenido una duda en el cuerpo. A la hora de comprar un sim, y debido a que la inversión es considerable, la duda que nos entra es la de saber si ese sim será actualizado, si se va a quedar desfasado en unos meses, o si en breve aparecerá la segunda versión que es muchísimo mejor, pero que vale otras tantas mil.
A Francisco Javier Martínez López le ha asaltado esa duda al haberse comprado un nuevo PC. Quiere comprar «Falcon 4.0», pero no sabe si en breve, y con las Navidades cerca, aparecerá algo que levante a «Falcon 4.0» del trono. Pues bien, aunque tus dudas son razonables y comprensibles, en el caso de «Falcon 4.0» podemos asegurarte que la inversión está más que garantizadísima. Es un producto llamado "work in progress", es decir, un sim que su equipo de creadores está constantemente evaluando, corrigiendo y ampliando. De hecho, en la actualidad ya disponemos del parche 1.07 en español –la página web del Escuadrón 111 lo tiene a vuestra disposición: www.escuadron.com–. Pero en breve saldrán al mercado sorprendentes ampliaciones y ya podremos instalar un complemento para pilotar otros aviones como el F18 y uno ruso –aún no está claro si será Fulcrum Mig29 o el Flanker Su-27–.
Esto sólo es una muestra de que «Falcon 4.0» no va a caer en el olvido. Además, su dificultad y realismo lo hacen válido para unos cuantos años, aunque te aseguro que controlarlo no es nada fácil. Como ya sabes, pilotar –manejar– el «F15» de Jane no es ninguna tontería y desde aquí te recomiendo «Falcon 4.0» con los ojos cerrados. De todas formas, las dudas siguen ahí y es que ya queda muy poquito para «Flanker 2.0» y éste sí que va a ser otra obra maestra. Vigila tus seis y ánimo...
No hay peor pesadilla para un piloto que un misil buscándonos amenazadoramente. Las alarmas de la cabina pitan hasta dejarnos sordos, la adrenalina sube a borbotones y los segundos parecen siglos. ¿Cómo esquivarlos? Ésta es la pregunta que nos hace Jordi García. Jordi vuela con el F16 del sim «F16 Multirole Fighter» y no consigue quitarse los misiles de encima. Bueno Jordi, esquivar misiles no es fácil, y no hay trucos específicos dependiendo del sim que se use. Sólo puede ser más o menos fácil dependiendo del grado de realismo que hayan modelado para los misiles. En ese simulador no es más difícil que en otros –«Falcon 4.0» es demoniaco–, pero hay que reconocer que no es fácil. ¿Poco tiempo de reacción, verdad? Las reglas generales son las siguientes:
- Usar de inmediato la vista virtual que fija la cámara sobre el misil que viene. Todos los sims dignos de mencionarse tiene una, y una vez "veamos el misil", maniobrar el avión para apuntar hacia el misil. Ya sé que parece una locura, pero es la mejor manera de esquivar el misil, ya que las velocidades se suman con lo cual el misil casi no tendrá tiempo de corregir su trayectoria. ¡Nosotros tampoco tenemos mucho tiempo!
- No dejar de soltar ni chaff ni flare. Lo mejor es programar el joystick para que cada pulsación suelte tres de cada uno. Así, con sólo pulsar de vez en cuando, soltaremos una buena andanada.
- Si podemos, sería ideal identificar el tipo de misil. El F16 tiene un sistema de alarma dependiendo de si el misil es de radar o de infrarrojos. En el primer caso, lo mejor es activar el ECM (contramedidas electrónicas). En el segundo, bajar la potencia del motor para reducir la emisión de radiación calórica.
- Una vez podamos ver aproximarse el misil, lo ideal es hacer un giro en barrena que coloque al misil en el centro de ésta, y una vez está lo suficientemente cerca, romper bruscamente hacia el lado de entrada del misil. El ángulo marcado entre nuestra trayectoria y la del misil es tan grande que el misil no tendrá tiempo de seguirnos y se perderá.
¿Parece fácil? Pues nada de eso, todo esto hay que hacerlo en segundos, así que conviene tener el joystick bien programado para acceder de inmediato a la vista virtual del misil, y luego tener la sangre fría de ver el misil, encararlo, y mucha suerte.
Éste es el sistema. Funciona bastante bien, aunque el porcentaje de éxito es bastante bajo, ya que un misil es muy efectivo y muy difícil de esquivar. Si así fuese, nuestros misiles no tampoco tendrían efecto, y eso no nos gustaría nada, ¿verdad?







suelo les hará ser más cautos, y tal vez más de uno acabe violando las leyes de la física y pretenda volar dentro del suelo... ¡y eso no se puede! De hecho, el 50% de las pérdidas de aviones de las U.N. en Corea se debieron a causas no provocadas por los enemigos (accidentes, fallos mecánicos, etc.). Con esta táctica conseguiremos igualar la balanza a nuestro favor.

- La Inteligencia Artificial de los Migs también les obliga a mantener la energía de vuelo lo más alta posible. De hecho, es raro ver un Mig por debajo de los 220 Knots de velocidad. Esto se puede aprovechar para ponernos en ventaja, ya que si podemos mantener el avión por debajo de los 220 Knots, entonces nos pasará. Ahora bien, cuidado con esta maniobra ,ya que nosotros perderemos mucha energía, y durante un breve espacio de tiempo, mientras esté a nuestra cola, seremos muy vulnerables. Es mejor realizar la maniobra manteniendo un giro, ya que reducimos las posibilidades de estar a tiro si el Mig está también girando. Su mayor velocidad le obliga a trazar un radio de giro mayor, y no estaremos a tiro.
- Los Mig-15 eran aviones bastantes duros. Sus puntos más débiles eran la cabina –el piloto está dentro– y el motor. Para poder hacer el mayor daño posible, es mejor invertir un poco más de tiempo en acercarnos bastante al enemigo, que en desperdiciar munición tontamente. Dañar las alas de un Mig no le impide seguir siendo combativo. Sólo le merma las facultades, pero no lo habremos derribado.
- El Mig-15 tenia una cadencia de fuego muy baja, pero una potencia devastadora. Si estamos en combate cerrado y en desventaja posicional, una manera de salvar el pellejo es mantener una serie de giros evasivos –unas tijeras, por ejemplo–. Esto hará más difícil para el Mig poder alcanzarnos, ya que su lenta cadencia de tiro hace que el disparo por deflección –poner las balas por delante del enemigo– sea menos efectivo. Ahora bien, cuidado con darle la oportunidad de dispararnos en plano, porque podremos ver cómo la cola de nuestro Sabre salta entera en pedazos.

El principio de la campaña puede llegar a ser un poco aburrido, ya que la mayoría de los objetivos tienen muy poca protección por Migs



- Como ya dijimos en el articulo anterior, «Mig Alley» tiene un modelo de vuelo muy bueno y realista. Esto se refleja en múltiples circunstancias. Una de ellas es el comportamiento del avión si está dañado. Tener un ala agujereada hace que el avión gire de manera muy diferente a cada lado. Si el giro deja el ala dañada dentro, será un giro cerrado, rápido y con pérdida brusca de altura. Por el contrario, dejar el ala dañada en la parte externa del giro, hará que la maniobra sea lenta y estable, manteniendo la velocidad y de radio muy amplio. Recomendamos la segunda maniobra antes que la primera, ya que la pérdida de altura será luego difícil de recuperar y nos puede hacer un blanco fácil. Pero si tenemos un avión en la cola, tal vez la primera situación nos permita evadirnos, y eso nos dará unos segundos más de reacción. Aún así es preferible mantener el vuelo que perder altura y velocidad.
- Cuidado con los Migs camuflados. Aunque la mayoría de los Mig-15 no tenían un esquema de pintura –el aluminio era todo el vestido–, también los había camuflados. Estos son bastante difíciles de ver, con lo cual en cuanto uno de los miembros de la misión dé la alarma de enemigos a la vista, la mejor manera de verlos es usar la vista de "padlock" para tenerlos localizados. Si nos ponemos por debajo de ellos, será más fácil verlos recortados contra el cielo.
- Una de las misiones de bombardeo más difíciles que hay es la de derribar puentes. Son difíciles porque el objetivo es difícil de alcanzar con precisión. Derribar el puente nos exigirá más de una pasada, pero podemos asegurar buenos impactos si las pasadas las hacemos longitudinales al puente. Así no podremos impactar directamente en los pilares del puente, pero desengañémonos, esto es dificilísimo. Haciendo una pasada longitudinal podremos asegurar que casi todas las bombas darán en el blanco. Si el ataque se realiza con contundencia podremos derribar el puente, pero si esto no ocurre, al menos lo habremos dañado, y esto ralentizará los desplazamientos enemigos.
- El uso de la vista F8 –no se ve el cockpit y tenemos una cruz que marca el objetivo marcado– facilita mucho el hacer puntería en las misiones de bombardeo. En realidad esto es hacer trampa, pero al principio ayuda bastante a entrenar en estas misiones. De todas formas nuestra recomendación es ser lo más puristas y realistas posibles.

En fin, esperamos que estos consejos y estas tácticas os sirvan para poder sacar el máximo partido a «Mig Alley» desde el principio. «Mig Alley» es un grandísimo simulador que nos hará disfrutar un montón de horas. Merece la pena estudiar el manual y entrenar duro. Seguro que puede estar instalado mucho tiempo en el disco duro de vuestros ordenadores junto a otros grandes. Para muchos de vosotros será un "rey del disco duro".

G. "SHARKY" C.

Mig-15, un enemigo duro de pelar

En la guerra de Corea sólo el 7% de las bajas de la U.N. fueron debidas a los Mig-15. Además, el Sabre F-86 era un avión superior al Mig-15 en bastantes aspectos. Pero aún así, no se puede considerar al Mig-15 un enemigo débil, y mucho menos despreciarlo. El Mig-15 era un avión muy robusto, que podía soportar perfectamente los impactos de los proyectiles de calibre 0.5 con los que iban provistos los aviones de la USAF. Sus puntos más débiles, el cockpit y el motor, eran difíciles de alcanzar a gran distancia, y los impactos fuera de esas zonas eran poco destructivos. En resumen, un avión difícil de batir. Tan sólo a una altura de 35 000 pies conseguimos que el Mig-15 fuese mejor avión que el Sabre. Sus prestaciones eran excelentes a altas alturas. El problema es que muy pocas veces los combates ocurrían a esa altura. La disciplina de los pilotos de Mig era tremendamente dura y estricta. Nunca hacían maniobras bruscas que pudiesen romper la formación –el grupo hace la fuerza–. Con lo cual era difícil entrar en combate sin tener varios Migs alrededor. Su maniobra favorita en caso de apuros era una trepada rápida para ganar altura. A mayor altura su desventaja con los Sabres se reducía notablemente. El Mig-15 era un avión tremendamente especializado para el combate aéreo. En cambio el Sabre F86 era un avión de características más generales.

Lo curioso de la guerra de Corea es que las circunstancias en el aire eran favorables para los especialistas en el combate aéreo. Sólo la experiencia y la pericia de los pilotos de la USAF pudo compensar esta gran diferencia. Además, los Mig-15 combatían casi siempre sobre su terreno, lo que facilitaba la retirada de las unidades dañadas, o si los pilotos saltaban, casi siempre eran rescatados y volvían rápidamente al frente. De hecho, las características de los pilotos de los Migs eran muy variadas. Los había desde muy inexpertos hasta ases de la aviación. Se cree que Corea fue una buena excusa para poder entrenar a los pilotos rusos muy inexpertos. Tal vez gracias a esto sólo infligieron un 7% de las bajas, mientras que el 43% fue debido a las baterías antiaéreas.



< BYTE > Conection

Defecto 2000

Nadie cuenta ovejitas a estas horas de la noche. Bueno, puede que algún despistado, alguien con el tumbo perdido, tal vez un transeunte nocturno o deambulante etílico. Sí. Algún caso sin remedio, una rara excepción en extinción. Por el contrario, la otra gran mayoría, la de navegantes y protectores de la noche, aventureros en busca de arcas perdidas, doncellas y otras sorpresas…, están esperando ahí mismo, delante de tus narices, en la autopista de al lado y a pocos kilobytes por segundo de distancia.
Solamente tienes que pisar el acelerador, pulsar un par de veces las orejas del ratón y…



Con la nariz pegada al cristal del escaparate de una céntrica pastelería, dos chicos pequeños se relamen observando el nuevo pastelito de chocolate con forma de chip, llamado "Hijo del Nuevo Milenio". Inconscientes del "cacao" de cifras binarias y desajustes varios que se avecinan en el planeta, los críos continúan mirando sin parpadear mientras sus lengüecitas resbalan arriba y abajo como la de un par de pequeños cachorrillos caninos a la vista de un plato de leche.

Algunos adoquines más allá, en la esquina de la calle principal, un moderno "gacetero" –o vendedor de revistas y periódicos si queréis llamarle así- pregona en voz alta la aproximación del "desastre informático del siglo" vestido con un jersey "tipo avispa" a franjas negras y amarillas en horizontal –igual que el que llevaba puesto Sting, cantante de The Police, en su primera época del grupo. De ahí el apodo Sting (aguijón)-.

…¡Extra, extra! ¡Las mil y una soluciones para los afectados del Efecto 2000! ¡Últimos ejemplares!, -grita el chaval casi afónico perdido, por la mañanita de pregón callejero que lleva a casi tres grados de temperatura ambiente. Por cierto, no sé si os habéis dado cuenta de que estamos en invierno, y evidentemente en estas fechas de Diciembre lo menos que puede caer es una ligera helada criminal de copos de nieve o granizada –de granizos, no de limón- como la que cayó ayer tarde y que arregló el techo a más de un vehículo estacionado en la zona.

…¡Últimos ejemplares con la posible solución para todos sus ordenadores y electrodomésticos con fecha incorporada! ¡Extra! –seguía gritando el gacetero de la esquina-.

La verdad es que nadie había previsto la noticia de última hora, que los telediarios internacionales lanzaban la semana pasada como un misil informativo a todos los hogares que tuviesen una televisión calentita en la salita de estar, o sea, a la mayoría del mundo. Muy lejos de lo que todos habíamos creído, el famoso "Efecto 2000" no estaba controlado, ni mucho menos. En los últimos días algunos colectivos de hackers, programadores piratas y otros



elementos subversivos del lado oscuro, habían demostrado con esquemas y rutinas de software que la solución que se había dado como definitiva al problema de los dos dígitos estaba muy lejos de funcionar, en la práctica, a corto plazo, e incluso algunos visionarios habían previsto el caos mundial al saltar la fecha y la hora al 1 de Enero del 2000:"… la moneda mundial se desplomará ante el caos informático; la banca, los satélites, los aviones, los barcos las naves espaciales…" Sí. Este era el vaticinio con el que algunos profetas y telepredicadores asustaban al mundo los últimos días a través de sus programas por cable. ¡Extra! -el joven vendedor de periódicos seguía su misiva de información con la voz cada vez más apagada por el frío pero, por lo menos, se había reforzado con un abrigo de piel de "tres plantas", de esos que usan los esquimales cuando van en trineo persiguiendo pingüinos por la nieve. Y comenzaba a anochecer.

En el "Route 66", el pub de moda de la ciudad –inspirado en el nombre de la legendaria autopista americana-, Gabi y Susana no daban abasto a poner copas a los clientes que entraban con el cuerpo y los dientes claqueteando del fresquito. -¡¡EXTRA!! ¡¡QUE ME ESTOY CONGELANDO: ÚLTIMOS EJEMPLARES!!– temblaba el joven gacetero. Allí, en el enorme listado en letras pequeñas de la primera página de los periódicos venía una "teórica solución" para actualizar la fecha de miles de artículos domésticos, entre ellos microondas programables, vídeos domésticos, cámaras grabadoras, móviles y teléfonos con display, distintos tipos de ordenadores, relojes digitales, palm tops, agendas de bolsillo, etc… ¡Abuelo, abuelo! –preguntaba un niño pequeño a su ancestro paterno de ochenta años, mientras pasaban de la mano justo delante del vendedor de periódicos- ¿Qué quiere decir ese hombre con todo eso del "defecto dos mil"? –No sé; será que va a empezar el año con nieve–, contestó el buen hombre en un alarde mental de mezclar el efecto invernadero con lo poco de tecnología que su desgastado cerebro podía comprender. Sí. Y comenzó a nevar, pero con una intensidad tan fuera de lo normal que en Groenlandia tiritaban de frío.

Y en pocos instantes todo estaba blanco nevado y con miles de metros de espesor. Los relojes de todo el mundo se pararon a las doce menos un minuto de la noche. El abuelo se salió con la suya. Y fue la nevada más grande que jamás había asolado planeta alguno. No hubo ni "efecto 2000" ni nada parecido. El planeta tierra y sus miles de habitantes se quedaron congeladitos como polos, con sus ordenadores también congelados en eterna hibernación. Y tanta incertidumbre para nada. ¡Sorpresas que da la vida!

Rafael Rueda

Por Santiago Erice





"LA CARA DEL TERROR"



Escalofríos de miedo y misterio

El argumento de «La cara del terror», la primera película dirigida por Rand Rvich, promete emociones fuertes a quienes van al cine en busca de argumento para sus pesadillas nocturnas y gozan sintiendo escalofríos de miedo y misterio. Un astronauta (Johnny Deep) ha perdido en el espacio contacto con la tierra durante unos pocos minutos. A su regreso es recibido como un héroe. Él y su bella y amada esposa (Charlie Theron) son el prototipo del matrimonio americano y siempre han formado una pareja modelo. Sin embargo..., algo no va bien. El astronauta ha cambiado, la pareja de gemelos que ella lleva en su vientre esconde un misterio... ¿Son verdad las terribles sospechas? ¿Está enloqueciendo o un pavoroso peligro amenaza su existencia? Psicología, misterio y thriller se mezclan en esta historia donde la incógnita se halla en el espacio.



"AXTÉRIX Y OBÉLIX CONTRA CÉSAR"



Algo más que personajes de tebeo

Astérix, Obélix, Idéfix, Abracúrcix, Panorámix, Assurancetúrix y demás galos invictos creados por René Goscinny y Albert Uderzo ya no son sólo personajes de tebeo o de dibujos animados. Bajo la dirección de Claude Zidi y con los actores Christian Clavier y Gérard Depardieu dando vida a Astérix y Obélix, respectivamente, se han convertido en seres de carne y hueso.

Para que ello fuera posible, los franceses han tirado la casa por la ventana y se han marcado una superproducción digna del cine de Hollywood (no olvidemos que los galos del tebeo son símbolos patrióticos en el país vecino al nuestro... por algo fueron los únicos que no se sometieron al poder de César). Bien gastado sea el dinero si el espectador vuelve a soñar con pociones mágicas, menhires, soldados romanos estúpidos que vuelan a golpe de sopapo, galos al ataque contra poderosos ejércitos, inmensas comilonas de jabalí, druidas o valientes jefes que sólo temen que se desplome el cielo sobre su cabeza.



"NADIE ESTÁ A SALVO DE SAM"

Hace calor en Nueva York

Un apagón, muchísimo calor, los medios de comunicación sensacionalistas (todos) y un misterioso asesinato suelto por las calles, sirven al director Spike Lee para retratar algo del desquicie que asola Nueva York (y muchas grandes ciudades más cercanas) en «Nadie está a salvo en Nueva York». Con un amplio reparto que incluye, entre otros, a John Leguizamo, Adrien Brody, Mira Sorvino o Jennifer Esposito, los personajes de esta película se aman y se traicionan, desnudan sus paranoias y sufren el acoso del miedo. ¡Ya era hora de que el cineasta afroamericano dejara de anunciar refrescos!







CELTAS CORTOS



"Tienes la puerta abierta"

Después de varios años sabáticos como grupo, Celtas Cortos ha vuelto a los escenarios y al estudio de grabación. «Tienes la puerta abierta» se titula su nueva tanda de canciones, que una vez más vuelve a practicar la variedad estilística musical y a mezclar letras de reivindicación social con la añoranza y el amor. No hay grandes sorpresas en el numeroso combo de Pucela, su personalidad está asentada y sus seguidores también. La fórmula les ha servido para comunicarse con el público y no hay razones para abandonarla.

"CAPRICHOS DEL DESTINO"



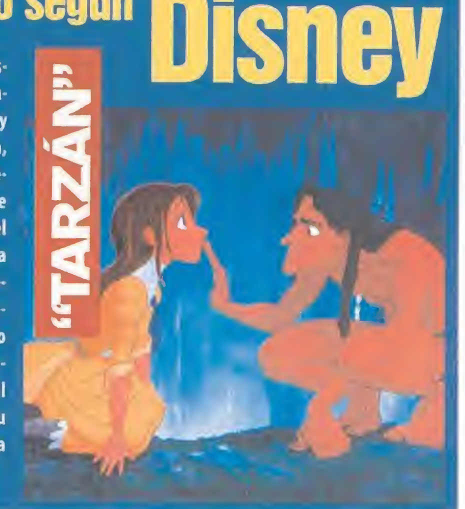
Poder, sexo, política, corrupción o el eterno cine negro

En «Caprichos del destino» aparecen los temas eternos y clásicos del cine negro: el poder, el sexo, la política, la corrupción... Dirigida por Sidney Pollack e interpretada por los taquilleros Harrison Ford y Kristin Scott Thomas, la película parte de la muerte de los respectivos esposos de ambos en un accidente (¡oh, destino caprichoso!) para seguir la investigación que les llevará no sólo a sentir mutua atracción, sino a descubrir la extraordinaria doble vida de sus ex. Él es policía (íntegro, por supuesto, que un galán maduro como Gere borda este tipo de personajes) y ella es congresista. La pareja perfecta para resolver un misterio que comienza como una simple aventura amorosa extraconyugal y que es algo mucho más peligroso para sus vidas.

La leyenda del hombre mono según Disney

"TARZÁN"

El largometraje de animación de Disney para estas Navidades se inspira en Tarzán, el hombre-mono creado por el escritor Edgar Rice Burroughs que tantas y tantas películas, tantos y tantos cómics, tantas y tantas series de televisión ha protagonizado. Dicen que sólo Drácula, el vampiro, ha inspirado un número similar de versiones en los diferentes medios artísticos como Tarzán; sea o no cierta la frase, nadie puede negar que su leyenda ha marcado a todas las generaciones del siglo XX. La visión de Tarzán presentada por Disney ofrece la ventaja de que nada de lo imaginado por Burroughs es imposible (lo que inevitablemente ocurría cuando era interpretado en el cine por personajes de carne y hueso). La magia de la animación, y en este terreno los personajes de la Factoría son auténticos expertos, realza la aventura y da espectacularidad a la acción. Una Navidad más, la familia al completo acudirá a las salas cinematográficas para divertirse con su ración anual del cine Disney, algunos, incluso, regalarán el disco de la banda sonora, en esta ocasión interpretada por Phil Collins.





The Bolivians midnightsmalltalk

Hasta las narices de las críticas por cantar en inglés, el grupo The Bolivians ya tiene su segundo álbum en el mercado, «Midnightsmalltalk». Canciones donde el trío madrileño progresa en su apuesta pop, con una mayor variedad estilística que en su entrega de debú, aunque sin perder su personalidad original: a veces cual moderna formación de britpop, otras como si las melodías hubieran sido compuestas tras empacho de Beatles, o afilando un poco las guitarras a modo de The Kinks, o recordando a los mejores Police, o tiñendo el ambiente de melancolía, incluso ironizando o reivindicando socialmente. The Bolivians sigue siendo capaz de construir canciones simples y bonitas, aunque algunos se sientan empalagados.

"Licor de cuerno"

SPECIES



La historia de Species es todavía corta; la de un numeroso grupo canario que sale escaldado de un concurso como Imaginarock, que vuelve a probar fortuna con otro, el que organizada la sala valencia Roxy, y en esta ocasión con éxito. Es la historia típica de una formación que busca abrirse camino en el mundo del rock con desventuras agudizadas por ser originaria de un lugar tan aislado de la industria como las citadas islas.

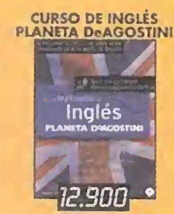
Es una historia que empieza a ver luz al final del túnel gracias a un disco de debú titulado «Licor de cuerno», a un directo impactante y contagioso, y a una forma de entender la música en que la unión de la moderna tecnología y la percusión más clásica provoca efectos tan sudorosos como atronadores. ¡Si al escuchar sus canciones no se mueve tu cuerpo, o eres un ser de otro planeta o un jubilado emérito!

CENTRO MAIL
www.centromail.es

HARDWARE

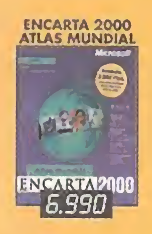
SOFTWARE MULTIMEDIA

BARBIE: AVENTURAS A CABALLO — 6.990

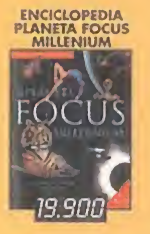
CURSO DE INGLÉS PLANETA DeAGOSTINI — 12.900


DINAMIC KIDS 1 — 3.500


DIV 2 — 4.995

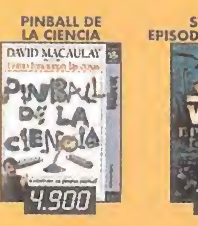

ENCARTA 2000 ATLAS MUNDIAL — 6.990


ENCARTA 2000 ENCICLOPEDIA — 9.990


ENCICLOPEDIA PLANETA FOCUS MILLENIUM — 19.900


MUSIC 2000 — CONS.


PANDA ANTIVIRUS PLATINUM — 13.800

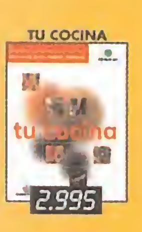

PINBALL DE LA CIENCIA — 4.900


STARWARS: EPISODIO 1 - GUNGAN — 5.995


TALK TO ME (VERS. 2) INGLÉS PRIN./INTER. — 4.990


TELETUBBIES — 3.995


TELL ME MORE INGLÉS CURSO COMPLETO — 14.990


TU COCINA — 2.995


JOYSTICKS

ACT LABS RS RACING SYSTEM — 19.990

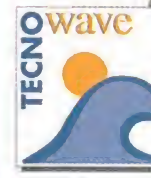

GRAVIS DESTROYER — 3.990


GRAVIS GAME PAD PRO — 4.990


GUILLEMOT RACE LEADER FORCE FEEDBACK — 16.990


INTERACT PC POWERPAD PRO — 3.490


THRUSTMASTER TOP GUN — 5.990

TECNO wave

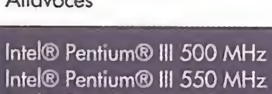
intel inside celeron PROCESSOR

intel inside pentium III PROCESSOR

HOME

- Caja semi-torre ATX
- Microprocesador Intel® Pentium®
- Placa chipset compatible 440-BX
- Tarjeta gráfica AGP 8 Mb
- Tarjeta sonido Sound Blaster 16 PCI
- Disco duro 6.4 U-DMA2
- CD-ROM 48X
- Disquetera 3,5'
- Memoria 64 Mb SDRAM (100)
- Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
- Ratón Genius
- Micrófono y teclado membrana
- Altavoces

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES



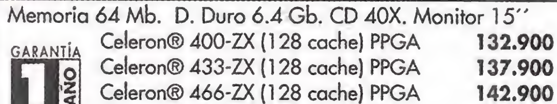
Intel® Pentium® III 500 MHz	184.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	214.900
Intel® Pentium® III 600 MHz	239.900

START



Memoria 64 Mb. D. Duro 6.4 Gb. CD 40X. Monitor 15''

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES



Celeron® 400-ZX (128 cache) PPGA	132.900
Celeron® 433-ZX (128 cache) PPGA	137.900
Celeron® 466-ZX (128 cache) PPGA	142.900
Celeron® 500-ZX (128 cache) PPGA	152.900

POWER

Memoria 64 Mb. D. Duro 6.4 Gb. CD 48X. Monitor 15''



Intel® Pentium® III 500 MHz	204.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	234.900
Intel® Pentium® III 600 MHz	259.900

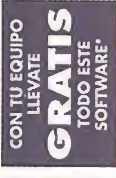
POWER DVD

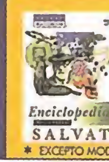
Memoria 64 Mb. D. Duro 6.4 Gb. DVD 6X. Monitor 15''

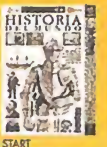


Intel® Pentium® III 500 MHz	229.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	259.900
Intel® Pentium® III 600 MHz	284.900

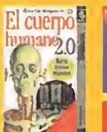
CON TU EQUIPO LLÉVATE GRATIS TODO ESTE SOFTWARE*

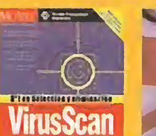




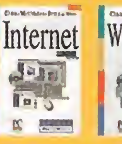


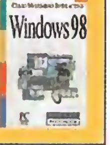












* EXCEPTO MODELO START

AMPLIACIONES

RAM: De 64 Mb a 128 Mb	21.000	DVD: De CD 48X a DVD 6X	10.000
DISCO DURO: De 6,4 Gb a 8,4 Gb	3.000	MONITOR: De LG 15" a LG 17"	30.000
CD ROM: 40X a 48X	2.500	T. GRÁFICAS: De SVGA 8 Mb a Banshee 16 Mb	5.000

MEMORIAS

SIMM 16 Mb EDO	5.990
SIMM 32 Mb EDO	9.990
DIMM 100 32 SDRAM	11.990
DIMM 100 64 SDRAM	24.990
DIMM 100 128 SDRAM	44.990

DISCO DURO

6.4 Gb. IDE U-DMA2	21.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2	23.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2	25.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	22.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	24.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	28.990

TARJETAS GRÁFICAS

3Dfx Voodoo3 2000	19.990
3Dfx Voodoo3 3000 AGP	29.990
3Dfx Voodoo3 3500 TV AGP	49.990
3D Blaster TNT2 M64 32 Mb	22.990
3D Blaster Geforce 256	44.990
ATI Rage Fury 32 Mb TV OUT	29.990

SONIDO

Sound Blaster 16 PCI (OEM)	4.990
Sound Blaster PCI Live! Pl. 1024	11.990
Sound Blaster Live! Platinum	42.990
Alt. Creative F. P. S. 1000	14.990
Alt. Maxi Booster 160 Radio	4.590

REGRABADORAS

Traxdata 4x4x24 IDE Plus	38.990
Best Buy 4x4x24 IDE	40.490
LG-Goldstar 4x4x24 IDE	41.990
HP 8210i IDE Interno	44.990
Creative 4x4x24 IDE CD-Studio	44.990

CD ROM/DVD ROM

CDR Creative 48x IDE (OEM)	9.490
CDR LG-Goldstar 48x	9.990
DVDR Kit Venture+Space Jam	19.990
DVDR Kit Best Buy 6x36	37.990
DVDR Creative Encore Dxr3 6x	39.990
DVDR Pioneer 6x SLOT-IN IDE	18.990

SCANNER

Best Buy 12000D + Diapo	19.990
Epson Perfection 610 USB	25.490
Epson GT 7000 USB	36.990
LG 66A	12.490
Primax Colorado Direct 9600 USB	14.990
Mustek Scanmagic 1200 CU USB	15.490

VIDEO/TV

Easy TV	11.990
Miromedia PCTV	14.990
TV Capture (Avermedia)	13.990
TV Phone 98 (Avermedia)	18.990
Kit Videoconf. Best Buy V200	20.490
WebCam III Creative (USB)	15.990

MODEMS

Best Buy Easy Comm 56-I	9.990
Best Buy Easy Comm 56-E	10.990
Supra 56I Pro (PCI)	8.990
Supra 56E Pro	13.990
US-Robotics 33.6 Winmodem	14.990
US-Robotics 56K Faxmodem	15.490

IMPRESORAS

Epson Stylus 460 Color	19.990
Epson Stylus 660 Color	24.990
Epson Stylus 760 Color	38.990
Epson Stylus Photo 750	44.490
HP Deskjet 610C	17.990
Lexmark 1100	10.990

VARIOS

Iomega ZIP Paralelo 100	19.990
Kit Red Local PCI	7.990
Primax Navigator Serie-PS/2	3.500
Tarjeta Joystick Thrustmaster	6.990
Trackball Primax Serie-PS/2	3.990
Jazpiper (MP3)	34.990

ACCESORIOS

CD-R Virgen 74'Bulk	195
CD-R Virgen 80'Bulk	330
CD-R Virgen 80'Traxdata	350
CD-RW Regrabable Traxdata	1.190
Filtro 14/15 Cristal	3.990
Micrófono Sobremesa	490

[Garantía 3 años en mano de obra] [Sistema operativo no incluido] [Windows 98, con licencia y manuales 16.990 ptas.]

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS HASTA EL 31-12-99

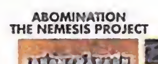
CENTRO MAIL

pedidos por internet: www.centromail.es

JUEGOS

NOVEDADES

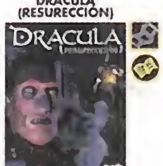
CENTRO MAIL
www.centromail.es







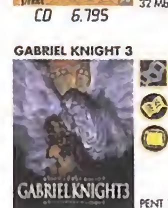

- **ABOMINATION THE NEMESIS PROJECT** — PENT 166 32 Mb — CD 7.495
- **ATLANTIS II** — CD 7.450
- **AZTECAS** — PENT 166 32 Mb — CD 7.450
- **BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO** — CD 5.795
- **CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000** — PENT 166 24 Mb — CD 2.895
- **COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN** — PENT 166 32 Mb — CD 6.795





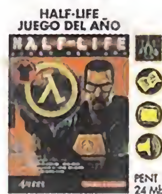

- **DRÁCULA (RESURECCIÓN)** — CD CONS.
- **DRIVER** — PENT 200 32 Mb — CD 7.495
- **EXTREME BIKER** — PENT 233 32 Mb — CD 5.795
- **FARAON** — PENT 133 32 Mb — CD 6.795
- **FAUSTO** — PENT 200 32 Mb — CD 7.450
- **FIFA 2000** — PENT 133 32 Mb — CD 5.795







- **FLIGHT SIMULATOR 2000** — PENT 266 32 Mb — CD 9.990
- **FLIGHT UNLIMITED III** — PENT 266 32 Mb — CD 7.495
- **FLY!** — PENT 200 32 Mb — CD 7.495
- **GABRIEL KNIGHT 3** — PENT 166 32 Mb — CD 6.795
- **GP 500** — CD 7.495
- **GTA 2** — PENT 200 32 Mb — CD 7.495



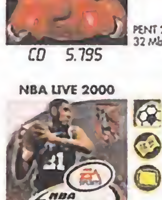


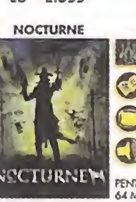




- **HALF-LIFE JUEGO DEL AÑO** — PENT 133 24 Mb — CD 6.795
- **HOMEWORLD** — PENT 200 32 Mb — CD 6.795
- **INDIANA JONES Y LA MAQUINA INFERNAL** — CD 6.795
- **K.O.** — PENT 233 32 Mb — CD 5.795
- **LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER** — PENT 266 32 Mb — CD 7.495
- **MIG ALLEY** — PENT 166 32 Mb — CD 2.895



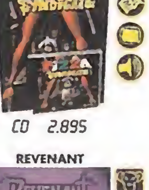





- **MIGHT AND MAGIC VII** — PENT 166 32 Mb — CD 7.495
- **MORTADELO Y FILEMÓN: MAQUINA METEOROLOCA** — CD 3.995
- **MORTYR** — CD 7.450
- **NBA LIVE 2000** — CD 5.795
- **NHL 2000** — PENT 200 32 Mb — CD 5.795
- **NOCTURNE** — PENT 166 64 Mb — CD 7.495

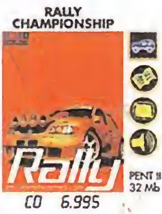


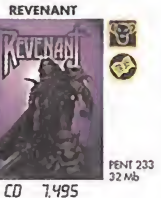


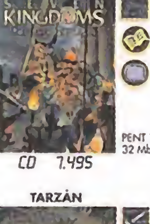





- **PACK MULTIACTION 2000** — CD 2.895
- **PACK MULTISPORTS 2000** — CD 2.895
- **PC ATLETISMO 2000** — CD 2.995
- **PIZZA $YNDICATE** — CD 2.895
- **PRINCE OF PERSIA 3D** — PENT 233 64 Mb — CD 7.495
- **RAGE OF MAGES 2** — PENT 133 32 Mb — CD CONS.

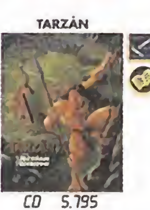



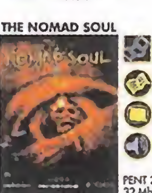

- **RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR** — PENT 266 32 Mb — CD 7.495
- **RALLY CHAMPIONSHIP** — PENT II 200 32 Mb — CD 6.995
- **RAYMAN 2** — CD 5.795
- **REVENANT** — PENT 233 32 Mb — CD 7.495
- **SEGA RALLY 2** — PENT 200 32 Mb — CD 2.895
- **SEVEN KINGDOMS II: THE FRYHTAN WARS** — PENT 166 32 Mb — CD 7.495







- **SHADOW COMPANY** — PENT 200 32 Mb — CD 6.795
- **SPACE CLASH** — PENT 166 32 Mb — CD 2.895
- **SPIRIT OF SPEED 1937** — CD 7.495
- **STARCRAFT** — PENT 90 16 Mb — CD 4.975
- **STARCRAFT: BROOD WAR EXP. SET** — CD 3.995
- **TARZÁN** — CD 5.795

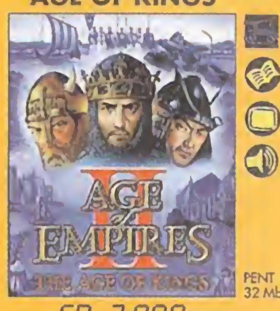





- **THE NOMAD SOUL** — PENT 233 32 Mb — CD 7.495
- **THEME PARK WORLD** — CD 6.795
- **TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION** — CD CONS.
- **TONIC TROUBLE** — PENT 166 32 Mb — CD 4.895
- **TRICK STYLE** — CD 6.795
- **UNREAL TOURNAMENT** — PENT 166 16 Mb — CD 7.495

RECOMENDADOS

AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS



PENT 166 32 Mb

CD 7.990

Esta nueva versión te da el mando sobre 13 civilizaciones que abarcan 1.000 años de historia, desde la Edad Media hasta la Edad Imperial. Presenta mapas ampliados, mayor escala de objetos y mejor Inteligencia Artificial.

PC FUTBOL 2000



CD 2.995

PC Fútbol 2000 se perfila como el mejor manager-simulador de fútbol del nuevo milenio. Sorprendentes novedades y una atención especial a las sugerencias recibidas han sido fundamentales en el desarrollo de esta nueva versión.

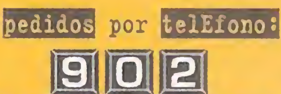
QUAKE III ARENA



CD 7.495

Enfréntate a enemigos mucho más astutos que en Quake I y II en un espectacular entorno gráfico. Cuentas con un poderoso arsenal y la posibilidad de jugar en un mundo multijugador muy depurado.

pedidos por teléfono:



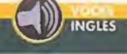




MANUAL ESPAÑOL


PANTALLA ESPAÑOL


VOCES ESPAÑOL

MANUAL INGLES

PANTALLA INGLES
VOCES INGLES

CENTRO MAIL

www.centromail.es

JUEGOS

OFERTAS

RECOMENDADOS

COLIN McRAE RALLY



PENT 166
16 Mb

CD 3.995

Participa en un rally de 52 etapas a través de 8 países con 12 de los coches oficiales y marca el mejor tiempo en cada tramo. Opción de pantalla dividida para partidas de dos jugadores.

DUNGEON KEEPER



PENT 75
16 Mb

CD 2.990

Vuélvete malo en Dungeon Keeper, con un ejército de monstruos bajo tu mando. Somete a una serie de reinos deseosos de paz y expande tu imperio.

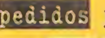
RAYMAN GOLD

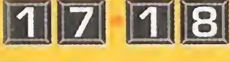
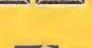


PENT 60
16 Mb

CD 2.995

Todas las aventuras de Rayman recogidas en un solo paquete. Incluye los 6 mundos originales más los 24 niveles de la versión Designer, con la que además podrás crear tus propios mundos.



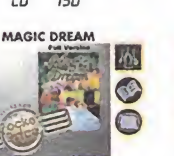
pedidos por telEfono:

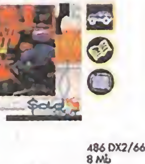
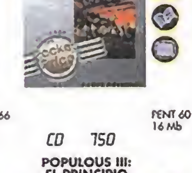
902 17 18 19

Juego	Requisitos	Precio
10 PIN BOWLING FEVER	PENT 90 16 Mb	CD 750
ATLANTIS	PENT 90 8 Mb	CD 2.995
BLADE RUNNER	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
CHINA	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
CRAZY DRAKE	PENT 90 12 Mb	CD 750
CREATURE SHOCK	486 SX/25 4 Mb	CD 395
DIABLO	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.995
DIONAKRA	PENT 166 20 Mb	CD 750
DUKE NUKEM 3D	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.995
DUNE	386 SX/25 4 Mb	CD 395
EL QUINTO ELEMENTO	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
FOOTBALL MASTERS	486 DX/33 4 Mb	CD 750
FORTUNE COOKIE	PENT 75 8 Mb	CD 750
GADGET	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
GLOBAL DEFENDER	PENT 133 16 Mb	CD 750
GOAL	386 SX/25 4 Mb	CD 395
GRAND PRIX LEGENDS	PENT 166 32 Mb	CD 2.995
HERETIC II	PENT 166 32 Mb	CD 2.995
HOPKINS FBI	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
JUGGERNAUT CORPS	PENT 90 16 Mb	CD 750
KART RACE	PENT 60 16 Mb	CD 750
LARRY VII: LOVE FOR SAIL!	486 8 Mb	CD 2.995
LODE RUNNER 2	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
LORDS OF MAGIC	PENT 75 16 Mb	CD 2.995
LURE OF THE TEMPRESS	386 SX/25 4 Mb	CD 395
MAGIC DREAM	PENT 90 16 Mb	CD 750
MANIC KARTS	486 DX2/66 8 Mb	CD 395
MISSION CHAMELEON	PENT 60 16 Mb	CD 750
PACK COMPILACIÓN VIRGIN	PENT 166 16 Mb	CD 2.990
PANZER 44	PENT 133 16 Mb	CD 1.990
PANZER GENERAL II	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
POD GOLD	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
POLARIS REBELLION	PENT 166 20 Mb	CD 750
POPULOUS III: EL PRINCIPIO	PENT 133 16 Mb	CD 2.990
POWERSLIDE	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
PRO PILOT USA	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
RACING SIMULATION 1	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
REDLINE RACER	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
SETTLERS II	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.995
SEVEN KINGDOMS: ANCIENT ADVERSARIES	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
SHERLOCK HOLMES 2: ROSA TATUADA	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.990
SPEED BUSTERS	PENT 133 32 Mb	CD 2.995
SPEED HASTE	486 DX2/66 4 Mb	CD 750
THE 7th GUEST	386 4 Mb	CD 395
THEME HOSPITAL		CD 2.990
TOCA TOURING CAR	PENT 166 16 Mb	CD 2.995
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	PENT 60 8 Mb	CD 3.495
TOMB RAIDER II	PENT 90 16 Mb	CD 3.495
UNREAL	PENT 166 16 Mb	CD 2.995
VANGUARD ACE	PENT 60 16 Mb	CD 750
VERSALLES	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
WARCRAFT II	486 DX/33 8 Mb	CD 2.995
WINGSTAR	486 DX/33 4 Mb	CD 750
ZORK GRAND INQUISITOR	PENT 90 16 Mb	CD 2.995







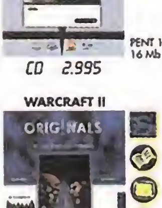
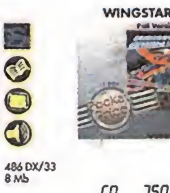



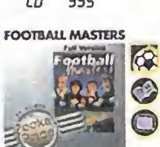
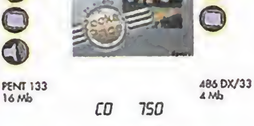
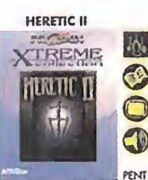
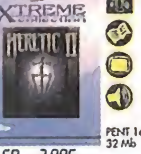






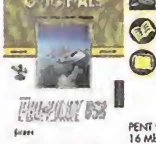
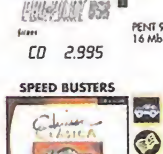


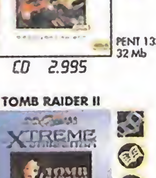






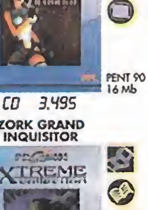
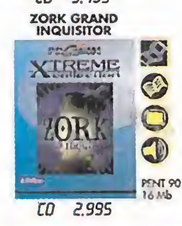
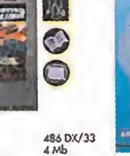


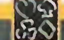




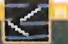


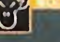








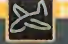
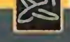
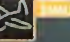


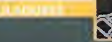










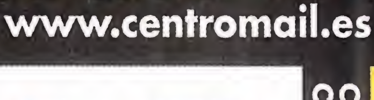




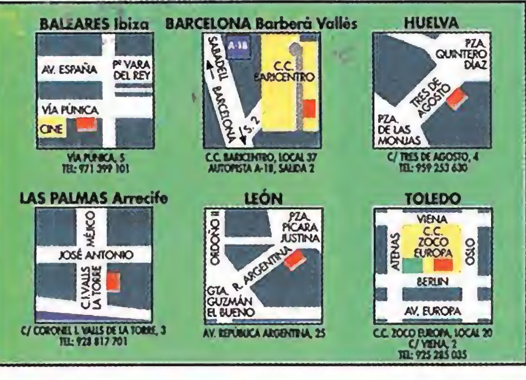
DE MESA

AVENTURA

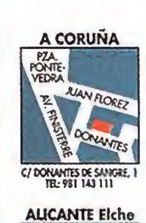




¡¡NUEVOS CENTROS MAIL!!



BALEARES Ibiza – Vía Púnica, 5. Tel: 971 399 101
BARCELONA Barberà Vallès – C.C. Baricentro, Local 37. Autopista A-18, Salida 2
HUELVA – C/ Tres de Agosto, 4. Tel: 959 253 630
LAS PALMAS Arrecife – C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3. Tel: 928 817 701
LEÓN – Av. República Argentina, 25
TOLEDO – C.C. Zoco Europa, Local 20. C/ Viena, 2. Tel: 925 285 035















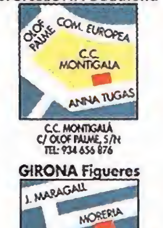






























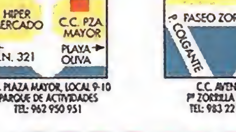










A CORUÑA – C/ Donantes de Sangre, 1. Tel: 981 143 111
A CORUÑA Santiago – C/ Rodríguez Carracido, 13. Tel: 981 599 288
ÁLAVA Vitoria – C/ Manuel Iradier, 9. Tel: 945 137 824
ALICANTE – C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía S/N. Tel: 965 246 951
ALICANTE – C/ Padre Mariana, 24. Tel: 965 143 998
ALICANTE Benidorm – Av. de los Limones, 2. Ed. Fuster Júpiter. Tel: 966 813 100
ALICANTE Elche – C/ Cristóbal Sanz, 29. Tel: 965 467 959
ALICANTE Elda – Av. J. Martínez González, 16-18 B. Tel: 965 397 997
ALMERÍA – Av. de la Estación, 28. Tel: 950 260 643
BALEARES Palma – C/ Pedro Dezcallar y Net, 11. Tel: 971 720 071
BALEARES Palma – C.C. Porto Pi Centro. Av. I. Gabriel Roca, 54. Tel: 971 405 573
BARCELONA – C.C. Barcelona Glòries. Av. Diagonal, 280. Tel: 934 860 064
BARCELONA – C/ Pau Claris, 97. Tel: 934 126 310
BARCELONA – C/ Sants, 17. Tel: 932 966 923
BARCELONA Badalona – C/ Soledat, 12. Tel: 934 644 697
BARCELONA Badalona – C.C. Montigalà. C/ Olof Palme, S/N. Tel: 934 656 876
BARCELONA Manresa – C.C. Olimpia, Local 10. C/ Àngel Guimerà, 21. Tel: 938 721 094
BARCELONA Mataró – C/ San Cristofor, 13. Tel: 937 960 716
BARCELONA Sabadell – C/ Filadors, 24 D. Tel: 937 136 116
BURGOS – C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León. Tel: 947 222 717
CÁDIZ Jerez – C/ Marimanta, 10. Tel: 956 337 962
CASTELLÓN – Av. Rey Don Jaime, 43. Tel: 964 340 053
CÓRDOBA – C/ María Cristina, 3. Tel: 957 498 360
GIRONA – C/ Emili Grahit, 65. Tel: 972 224 729
GIRONA Figueres – C/ Moreria, 10. Tel: 972 675 256
GIRONA Palamós – C/ Enric Vincke, S/N. Tel: 972 601 665
GRANADA – C/ Recogidas, 39. Tel: 958 266 954
GUIPÚZCOA S. Sebastián – Av. Isabel II, 23. Tel: 943 445 660
GUIPÚZCOA Irún – C/ Luis Mariano, 7. Tel: 943 635 293
HUESCA – C/ Argensola, 2. Tel: 974 230 404
JAÉN – Pasaje Maza, 7. Tel: 953 258 210
LA RIOJA Logroño – Av. Doctor Múgica, 6. Tel: 941 207 833
LAS PALMAS – C.C. La Ballena, Local 1.5.2. Ctra. General Norte, 12. Tel: 928 418 218
LAS PALMAS – Pº de Chil, 309. Tel: 928 265 040
LEÓN Ponferrada – C/ Doctor Fleming, 13. Tel: 987 429 430
MADRID – C/ Preciados, 34. Tel: 917 011 480
MADRID – Pº Sta. María de la Cabeza, 1. Tel: 915 278 225
MADRID – C.C. La Vaguada, Local T-038. Av. Monforte de Lemos, S/N. Tel: 913 782 222
MADRID – C.C. Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, S/N. Tel: 917 758 882
MADRID Alcalá de H. – C/ Mayor, 58. Tel: 918 802 692
MADRID Alcobendas – C.C. Picasso, Local 11. C/ Constitución, 15. Tel: 916 520 387
MADRID Alcorcón – C/ Cisneros, 47. Tel: 916 436 220
MADRID Getafe – C/ Madrid, 27 Posterior. Tel: 916 813 538
MADRID Las Rozas – C.C. Burgocentro II, Local 25. Av. Comunidad de Madrid, 37. Tel: 916 374 703
MADRID Móstoles – Av. Portugal, 8. Tel: 916 171 115
MADRID Pozuelo – Ctra. de Húmera, 87, Portal 11, Local 5. Tel: 917 990 165
MADRID Torrejón – C.C. Parque Corredor, Local 53. Ctra. Torrejón-Ajalvir, Km 5. Tel: 916 562 411
MÁLAGA – C/ Almansa, 14. Tel: 952 615 292
MÁLAGA Fuengirola – Av. Jesús Santos Rein, 4. Edif. Ofisol. Tel: 952 463 800
MURCIA – C/ Pasos de Santiago S/N. Edif. Condestable. Tel: 968 294 704
NAVARRA Pamplona – C/ Pintor Asarta, 7. Tel: 948 271 806
PONTEVEDRA Vigo – C/ Elduayen, 8. Tel: 986 432 682
SALAMANCA – C/ Toro, 84. Tel: 923 261 681
STA. CRUZ TENERIFE – C/ Ramón y Cajal, 62. Tel: 922 293 083
SEGOVIA – C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real S/N. Tel: 921 463 462
SEVILLA – C.C. Los Arcos, Local B 4. Av. Andalucía, S/N. Tel: 954 675 223
SEVILLA – C.C. Pza. de Armas, Local C-38. Pza. Legión, S/N. Tel: 954 915 604
TARRAGONA – Av. Catalunya, 8. Tel: 977 252 945
VALENCIA – C/ Pintor Benedito, 5. Tel: 963 804 237
VALENCIA – C.C. El Saler, Local 32 A. C/ El Saler, 16. Tel: 963 339 619
VALENCIA Gandía – C.C. Plaza Mayor, Local 9-10. Parque de Actividades. Tel: 962 950 951
VALLADOLID – C.C. Avenida. Pº Zorrilla 54-56. Tel: 983 221 828
VIZCAYA Bilbao – Pza. Arrquibar, 4. Tel: 944 103 473
VIZCAYA Las Arenas – C/ Del Club, 1. Tel: 944 649 703
ZARAGOZA – C/ Antonio Sangenis, 6. Tel: 976 536 156
ZARAGOZA – C/ Cádiz, 14. Tel: 976 218 271

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892



Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es: • España peninsular 750 ptas. • Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

WCM

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ______________ Apellidos ______________
Calle/Plaza: ______________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad: ______________ C.P. ______
Provincia: ______________ Tf.: ( )
Tarjeta Cliente SI NO Número ______________ E-mail ______________

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-12-99

Camino de Hormigueras, 124 · Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

CENTRO MAIL

gotas ácidas

Algunas sugerencias

Me encantaría que dedicarais algo de espacio al aspecto profesional de la realización de juegos, y no me refiero a entrevistas con los programadores sino a que expliquéis lo que se cuece en tal compañía, qué tecnología se está utilizando y qué técnicas se aplican en la industria.
Me gustaría que en uno de esos extras que ponéis a veces, explicarais con detalle todos los procesos de producción de un juego. Otra sugerencia es que en vez de entrevistar a alguien sería interesante que organizarais foros entre los programadores para que ellos hablen entre sí acerca del panorama actual. Y, por último, (y esto no es una sugerencia) ¿por qué no habláis nunca de Elixir? Está trabajando en algo realmente revolucionario y no se tiene eco de eso aquí en España.

Rkad

Acerca del anuncio de las tarjetas Voodoo 4 y 5

Yo sí que les haría "voodoo" ¿Voodoo? Dame un buen manojo de agujas, un muñeco a imagen y semejanza del presidente de 3dfx y ya veréis quien hace "voodoo" aquí... no conocía esta noticia pero no me extraña en absoluto, es una política que marea al más pintado, y por supuesto no es sólo 3dfx porque los creadores del TNT también prometen lo mismo: nuevas tarjetas a cuál más potente ahora, pero más potentes todavía para después, y esto crea confusión en el usuario. ¿Cuál de entre todas las tarjetas existentes me compro? ¿Me espero a que salga la Voodoo 4 4500 o quizá la "Voodoo 5 Special Superedition Accelerating for the People"? Para analizar los pros y los contras de cada uno habrá que gastarse una pasta en revistas especializadas, para que después te quedes con más dudas que antes... ¡¡buffffff!!

DMviolator

¿Qué pasa con la saga «Wing Commander»?

¿Para cuando van a sacar los señores de Origin alguna noticia concerniente a la continuación de «Wing Commander Prophecy»?, si mal no recuerdo dijeron que con ese videojuego se comenzaba una nueva era. ¿Están esperando a que se nos olvide la sensación que se produce cuando estás rodeado de enemigos, intentando centrar la mira en la cola de la nave de enfrente mientras vuelcas mas energía a los deflectores delanteros y tiras señuelos para esquivar los misiles? ¿O, sencillamente, no piensan sacar la continuación?

K.M.

Formidable

Los que gustan de los juegos de conducción y carreras van a tener en esta época navideña un gran momento para elegir entre un gran abanico de títulos que, si no acaban de ser lanzados al mercado lo harán en breve, de todos los estilos y para casi todas las plataformas. Tanto en arcades como en simuladores, hace tiempo que un campo tan concreto como éste no estaba tan saturado y, además, con títulos de tanta calidad. Entre estos citamos: «V-Rally 2», «Sega Rally 2», «Rally Championship», «GP-500», «Castrol Honda Superbikes 2000», «24 Horas De Le Mans», «Spirit of Speed»... entre otros.





LO PEOR DEL MES

Son ya cerca de siete los meses de retraso que va a acabar acumulando «Diablo II». Cuando ya saboreábamos su aparición... nuevamente se ha pospuesto, ahora parece que hasta Febrero. Parece que no nos libramos de la maldición por la que, cuanto más atractivo nos resulta un proyecto, más tiempo tenemos que esperar hasta ver la versión definitiva.
El caso es que esto empieza a convertirse en una desagradable costumbre que ya no sabemos si atiende a problemas en el desarrollo o a la búsqueda del mejor momento para ponerlo a la venta. Confiamos en que este nuevo retraso sea el último y en que, finalmente, merezca la pena tanta espera.

LOS PEORES JUEGOS DEL AÑO

¡¡¡Cañaaaaa!!!! Ha llegado la hora de la venganza. El momento de decir basta. Os proponemos que, aprovechando las fechas y en vísperas del 2000, nos enviéis vuestros votos para escoger a lo peor del año. Aquellos títulos que no se sabe como es posible que salgan a la venta, y dejar claro a las compañías que ya está bien de morralla. ¿No estamos casi en el siglo XXI? Pues que se enteren.

LA DURA VIDA DEL REDACTOR

Sabemos que muchos pensáis que todos los que estamos metidos en el mundo de las revistas de software, disfrutamos del mejor trabajo del mundo... Pues no. De verdad que no. Esto es horrible. Todo el día con juegos alrededor, viendo betas de títulos que se llevan esperando meses y meses, antes que nadie. Viajando por el mundo. Conociendo en persona todos los estudios y oficinas de las compañías más importantes del mundo... Y, por si no es bastante, encima gente como Acclaim o Virgin se empeñan en organizar unas fiestas espectaculares, como hace unas semanas, para presentar oficialmente las oficinas de España, la primera, y el tanto tiempo esperado «Dino Crisis», Virgin. Ya sabéis, vamos, fiestas para agasajar a la prensa, con gente guapa, marcha hasta alta horas de la madrugada, actuaciones de Fangoria, copas, comida, juegos... ¿Cómo decís? ¿Que os estamos dando envidia? ¿Que somos unos impresentables? ¿Que os estamos poniendo los dientes largos? Con lo duro que es este trabajo...



¿Cómo... afectará a los títulos en desarrollo la publicación de las prestaciones de las nuevas tarjetas de 3dfx Voodoo 4 y 5?

¿Qué... campaña publicitaria se llevará la palma de originalidad estas Navidades?

¿Cuál... será el sistema que utiliza Lara Weller para enfundarse, ceñida hasta las costillas, esa malla de látex que lució en la presentación en Madrid de la cuarta entrega de Tomb Raider? ¿Acaso se embadurna de lubricantes y aceites?

¿Cuánto... mercado perderá la industria juguetera frente al inexorable avance de los videojuegos?

¿Porqué... es tan difícil conseguir que las compañías se esfuercen un poco más en traducir y doblar debidamente, incluso los lanzamientos más esperados?

Lamentable



Que en la pasada edición del SIMO, auténtico escaparate de las nuevas tecnologías relacionadas con la informática, la presencia de la mayor parte de las compañías distribuidoras y desarrolladoras de software lúdico haya estado ausente.

Después de reivindicar durante años mayor espacio, y de haber conseguido un pabellón en exclusiva para éstas, la indolencia para atender a una feria que cada edición recibe mayor afluencia de público no puede justificarse. El mercado del videojuego es uno de los sectores donde más se pone de manifiesto la innovación tecnológica, aunque ésta esté destinada a una función de entretenimiento. Pero, si las propias interesadas se muestran indiferentes, difícilmente pueden reclamar el interés de quienes tienen la capacidad de invertir en este mercado. ¿Estarán, tal vez, pensando en una feria alternativa abierta al público?...



Hace 10 años...



La portada del número 21 de Micromanía de la Segunda Epoca estaba dominada por el carismático personaje del cómic español, «El Capitán Trueno», en una aventura en que emprendíamos la búsqueda de la bella Sigrid.

También encontrábamos al fabuloso explorador Stanley protagonista de «Livingstone Supongo II», el regreso de un juego de plataformas a través de inhóspitos templos. En «Tusker» montones de enigmas dificultaban la búsqueda de un antiguo cementerio de elefantes.

También os ofrecíamos una extensa lista de cargadores, trucos y mapas para Atari, Amiga y PC.

¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO?

J. Ricardo Aragón ha quedado defraudado después de una desagradable experiencia que tuvo el mes pasado, y que ahora nos relata:

Envío esta carta para quejarme de lo que me ocurrió el mes pasado:

Fui a MailCenter a comprarme un videojuego; casi siempre me compro aventuras gráficas porque es mi genero preferido. Bueno, pues al final me decidí por «GADGET»; la presentación de la caja estaba muy cuidada y prometía mucho. Abro la caja, muy bonito todo, y veo los cuatro CDs. Meto el primero y empiezo a jugar, llevaba 1/4 de hora jugando y de repente: "introduzca 2 CD"... así con los cuatro.

¿Sabéis lo que me duró el juego?, ¡¡¡3 horas!!! y, por si fuera poco, en el juego no hay que hacer apenas nada; avanzas con un simple click del ratón.

Y todavía hay más. Apenas tiene 100 frases en todo el juego y no creas que son narradas, son subtítulos.

¿Vosotros creéis que a esto se le puede llamar juego?

¿No puedo reclamar en algún sitio? Me siento engañado.

En efecto, a pesar de que prometía mucho y que viene de la mano de una especialista en el desarrollo de videoaventuras, como es Cryo, «Gadget» no pasará a la historia como uno de sus títulos más brillantes. Curiosamente encontramos grandes diferencias entre la calidad de los títulos creados por una misma compañía, siendo además todos del mismo género, algo que sencillamente es incomprensible.

Tan sólo podemos aconsejarte, Ricardo, que antes de decidirte a comprar cualquier título atiendas a las puntuaciones de Micromanía, y leas el comentario para ver si se adapta a tus expectativas.

En cuanto a si puedes tomar medidas de reclamación, mucho nos tememos que no, aunque por el precio del programa bien podrían haber incluido pistas de audio en el CD. No obstante, a partir de ahora habrá que estar atento a lo que realmente pueda dar de sí los futuros juegos de Cryo... Veremos.

Humor

por Ventura y nieto



EL SECTOR CRÍTICO. MICROMANÍA. C/ Ciruelos, 4. S.S. de los Reyes. 28700 Madrid. Email: sectorcritico.micromania@hobbypress.es

GANADORES CONCURSO TIBERIAN SUN

GANADORES JUEGO + RELOJ + FIGURA DE METAL

Arturo Arenas Laguna (Zaragoza)
Alvaro Tinoco Polo (Ceuta)
Esmeralda Blanco García (Valladolid)
Juan Ignacio Fernández Fernández (Vizcaya)
Joaquin Vallejo Izquierdo (Vizcaya)
Félix Martín Muro (Vizcaya)
Marc Ruiz Sifre(Valencia)
Ismael García Surribas (Ourense)
Angel Luis Sanz Aceituno (Tenerife)
Jesús Bujanda García (Asturias)
Félix de la Rosa Cazorla (Pontevedra)
Juan Manuel Rincón Carrera (Madrid)
Isaac Arca Rodríguez (Pontevedra)
Francisco Javier Nieto Toro (Málaga)
Jose de la Fuente Abad (Madrid)
Alvaro Rodríguez Salvador (La Rioja)
Héctor Blanco de Frutos (Lleida)
Francisco Fernández Alcoba (León)
David Triviño Sanmartín (Madrid)
Samuel Santana Perdomo (Las Palmas)
Manuel Fernández Echevarría (Asturias)
Pedro Francisco Blaya Sabas (Murcia)
Enrique Serra Zamora (Ceuta)
Antoni Colell Rodríguez (Barcelona)
Francisco Javier Guijarro García (Murcia)





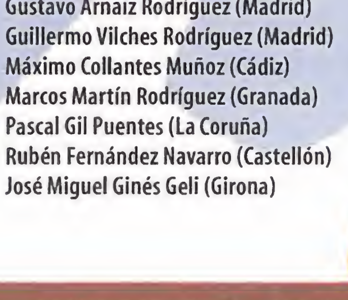
GANADORES RELOJ

Pablo Gascón González (Cantabria)
Julen Amatria Mateo (Navarra)
Jesús Fuentes Arenas (Murcia)
Nil Bartolozzi Axmamí (Tarragona)
Jorge Alvarez Vázquez (Pontevedra)
Iñigo González-Posada Elechiguerra (Madrid)
Joaquín Canos Llebat (Castellón)
Angel Berbel García (Albacete)
Francisco José Herrera López (Cádiz)
Luis Escobar Martín (Granada)
José Luis Taibo Suárez (A Coruña)
Fco. Asis Gutiérrez Labadía (Córdoba)
Pablo Jesús Recouso Ponte (A Coruña)
Josep Peiro Bonet (Barcelona)
Gerard Pujol Molina (Barcelona)
Ivan Velasco Pedrajas (Córdoba)
Oriol Gabau Cortada (Barcelona)
Albert Campo Díaz (Barcelona)
Gustavo Arnaiz Rodríguez (Madrid)
Guillermo Vilches Rodríguez (Madrid)
Máximo Collantes Muñoz (Cádiz)
Marcos Martín Rodríguez (Granada)
Pascal Gil Puentes (La Coruña)
Rubén Fernández Navarro (Castellón)
José Miguel Ginés Geli (Girona)

GANADORES CONCURSO MiG ALLEY

GANADORES MAQUETA Y CAMISETA

Gerard Pujol Molina (Barcelona)
Dani Santeugini Monedero (Barcelona)
Xavier Boquet Rojano (Barcelona)
Francisco Vidal Bernal (Cadiz)
Ismael Espadas Rodríguez (Granada)
José Ramón Abeledo Fandiño (A Coruña)
Pascal Gil Puentes (La Coruña)
Juan Tomás Vázquez Herrera (Madrid)
Angel Adán Extremera (Madrid)
Alber Eusebio López Gómez (Málaga)
Francisca Pérez Martín (Murcia)
Baldric Merodio Belandia (Vizcaya)
Angel Vte. Saiz Miñana (Valencia)
José Luis Alcober Pérez (Zaragoza)
Luis Rafael Martínez Paz (Almería)



Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 JOYSTICK «FIREBIRD»

12 números + Joystick 8.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue este Joystick «Firebird» que en las tiendas cuesta 8.800 Pesetas. ¡Prepárate para jugar en serio!



* 13 botones que controlan hasta 107 comandos de juego
* Controles de acelerador y timones de profundidad
* Ajustes listos para los juegos más populares
* Fácil instalación
* Sencilla configuración de los botones en un entorno gráfico
* Compatible con todos los juegos que soportan un joystick para PC

2 SÚPER DESCUENTO 25%

25% descuento

12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además


Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.


Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.


La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo electrónico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es